



**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFOMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

**“PRODUCCIÓN Y REALIZACIÓN DE UN PROGRAMA
EDUCATIVO STREAMING: CASO PRÁCTICO LIDERAZGO”**

TESIS DE GRADO

**Previa la obtención del Título de
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO**

Presentado por:

XIMENA MONSERRATH HIDALGO PAZMIÑO

RIOBAMBA – ECUADOR

2007

A MIS PROFESORES LIC. RAMIRO SANTOS,
DIS. MÓNICA SANDOVAL Y LIC. EDISON
MARTINEZ

Por su paciencia y sus sabios consejos en la
elaboración de esta tesis, ayudándome de esta
manera al cumplimiento de una de las metas
más importantes de mi vida estudiantil.

A DIOS, a mi papá JOSÉ por su gran apoyo durante mi vida estudiantil, a mi abuelita TERESITA ESCALANTE por todo el amor que me brindo, a mis hermanos TATY, PEPE y MONY quienes supieron darme ejemplo de superación, pero en especial esta tesis va dedicada a la persona que siempre estuvo a mi lado apoyándome y que gracias a su amor incondicional, logre alcanzar mis objetivos planteados a mi “CHULITA” mi mamá ADELITA.

NOMBRE

FIRMA

FECHA

Dr. Romeo Rodríguez.
DECÁNO FIE

.....

.....

Ing. Milton Espinoza.
DIRECTOR ESCUELA DE
DISEÑO GRÁFICO

.....

.....

Lic. Ramiro Santos.
DIRECTOR DE TESIS

.....

.....

Dis. Mónica Sandoval.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

.....

.....

Lic. Edison Martinez.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

.....

.....

Lic. Carlos Rodríguez.
DIRECTOR CENTRO DE
DOCUMENTACIÓN

.....

.....

NOTA DE LA TESIS

.....

“Yo, Ximena Monserrath Hidalgo Pazmiño soy responsable de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en esta tesis; y, el patrimonio intelectual de la Tesis de Grado pertenece a la ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO”

.....
Ximena Monserrath Hidalgo Pazmiño

ÍNDICE GENERAL

Introducción

CAPÍTULO I:

UNIDAD EDUCATIVA CRISTIANA NAZARENO

1.1	Introducción	16
1.2	Antecedentes	17
1.3	Misión	18
1.4	Visión	18
1.5	Objetivo General	18
1.6	Objetivos Específicos	18
1.7	Modelo Pedagógico Institucional	19
1.8	¿Por qué es necesario la creación del programa Liderazgo?	20

CAPÍTULO II:

LA PERCEPCIÓN, EL APRENDIZAJE Y LA COMUNICACIÓN EN EL SER HUMANO

2.1	¿Qué es la Percepción?	22
2.2	La Percepción Visual	25
2.3	Los Problemas de Percepción	25
2.4	¿Qué es el Aprendizaje?	27
2.5	El Proceso Enseñanza Aprendizaje	30
2.6	Metodologías para el Proceso Enseñanza Aprendizaje.	31
2.7	Diversas Técnicas que Conducen al Aprendizaje	35
2.8	Clasificación de Metodologías y Técnicas Proceso Enseñanza Aprendizaje	42
2.9	Elementos que Intervienen en el Proceso Enseñanza Aprendizaje	53

CAPÍTULO III:

MEDIOS AUDIOVISUALES

3.1	Multimedia	56
3.2	Transmisión Vía Satélite	63
3.3	Transmisión Vía Streaming	64
3.4	Lenguaje Televisivo	74
3.5	Métodos para la Producción de Programas	80
3.6	Diseño Tipográfico	91

CAPÍTULO IV:

DISEÑO Y PRODUCCIÓN DEL PROGRAMA LIDERAZGO

4.1	Preproducción	118
4.2	Realización	149
4.3	Post Producción	152
4.4	Medios de Difusión	161

Resultados

Conclusiones

Recomendaciones

Resumen

Summary

Glosario

Anexos

Bibliografía

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla I.- Formatos de Película y Video	97
Tabla II.- Especificaciones y Técnicas Comunes	100
Tabla III.- Resolución del Color	110
Tabla IV.- Plan de Rodaje	143
Tabla V.- Locutores para Grabación de Audio en Off	151

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA II.1.- Tipos de Análisis	36
FIGURA II.2.- Formas de Clasificación	37
FIGURA II.3.- Formas de Interpretación	37
FIGURA II.4.- Formas de Ordenar los Datos	38
FIGURA II.5.- Formas de Trabajo de Memorización	39
FIGURA II.6.- Maneras de Representación	40
FIGURA II.7.- Formas y Técnicas de Evaluación	41
FIGURA II.8.- Método Deductivo	42
FIGURA II.9.- Método Inductivo	43
FIGURA II.10.- Método Analógico o Comparativo	44
FIGURA II.11.- Método Lógico	45
FIGURA II.12.- Método Psicológico	45
FIGURA II.13.- Método Simbólico o Verbalístico	46
FIGURA II.14.- Método Intuitivo	46
FIGURA II.15.- Método Sistematización Rígida	47
FIGURA II.16.- Método Sistematización Semirígida	47
FIGURA II.17.- Método Ocasional	47
FIGURA II.18.- Método Pasivo	48
FIGURA II.19.- Método Activo	48
FIGURA II.20.- Método Individual	49
FIGURA II.21.- Método Recíproco	49
FIGURA II.22.- Método Colectivo	49
FIGURA II.23.- Método Trabajo Individual	50
FIGURA II.24.- Método Trabajo Colectivo	50
FIGURA II.25.- Método Mixto de Trabajo	50
FIGURA II.26.- Método Enseñanza Programada	51
FIGURA II.27.- Método Dogmático	51
FIGURA II.28.- Método Heurístico	52
FIGURA II.29.- Método Analítico	52
FIGURA II.30.- Método Sintético	52

FIGURA III.1.- Menús	59
FIGURA III.2.- Menú con Rollover	59
FIGURA III.3.- Menú Superior de Cortinas	60
FIGURA III.4.- Menú Superior de Pestañas	60
FIGURA III.5.- Menú Animado Creado con Macromedia Flash	61
FIGURA III.6.- Colores Pantalla del Ordenador	61
FIGURA III.7.- Colores Barra de Navegación	62
FIGURA III.8.- Instalación de un Servicio de Video Streaming	72
FIGURA III.9.- Guión Literario	81
FIGURA III.10.- Guión Técnico	82
FIGURA III.11.- Tipografía	91
FIGURA III.12.- Elementos de los Caracteres	91
FIGURA III.13.- Grosor de los Caracteres	92
FIGURA III.14.- Ancho de los Caracteres	92
FIGURA III.15.- Postura de los Caracteres	92
FIGURA III.16.- Tamaño de los Caracteres	93
FIGURA III.17.- Espaciado (Set)	93
FIGURA III.18.- Tracking	94
FIGURA III.19.- Kerning	94
FIGURA III.20.- Interlineado	95
FIGURA III.21.- Legibilidad	95
FIGURA III.22.- Anchos de Asta	96
FIGURA III.23.- Problemas de Legibilidad	96
FIGURA III.24.- Zonas de Seguridad	99
FIGURA III.25.- Formatos de Imagen	101
FIGURA III.26.- Fotograma Extensión Horizontal	102
FIGURA III.27.- Fotograma Extensión Vertical	102
FIGURA III.28.- Fotograma Como Habitación (contener)	103
FIGURA III.29.- Fotograma Como Ventana (captar)	103
FIGURA III.30.- Fondos Planos	104
FIGURA III.31.- Fondos Lineales	105
FIGURA III.32.- Profundidad N° 1	106

FIGURA III.33.- Profundidad N° 2	106
FIGURA III.34.- Retícula	107
FIGURA III.35.- Máscaras	107
FIGURA III.36.- Rueda del Color	108
FIGURA III.37.- Colores Primarios	108
FIGURA III.38.- Colores Secundarios	108
FIGURA III.39.- Colores Terciarios	108
FIGURA III.40.- Sistema Substractivo	109
FIGURA III.41.- Sistema Aditivo	109
FIGURA III.42.- Luminosidad	110
FIGURA III.43.- Saturación	111
FIGURA III.44.- Colores Cálidos	111
FIGURA III.45.- Colores Fríos	112
FIGURA III.46.- Contraste	112
FIGURA III.47.- Relaciones Cromáticas	113
FIGURA III.48.- Monocromático	113
FIGURA III.49.- Acromático	113
FIGURA III.50.- Complementario	114
FIGURA III.51.- Complementario Dividido	114
FIGURA III.52.- Análogo	114
FIGURA III.53.- Natural	115
FIGURA III.54.- Barras de Color de Video	115
FIGURA III.55.- Colores Primarios RGB	116
FIGURA III.56.- Reproducción de Colores Básicos	116

FIGURA IV.1.- Edificio Institución	149
FIGURA IV.2.- Patio Principal	149
FIGURA IV.3.- Secretaría	149
FIGURA IV.4.- Balcón Segundo Piso	149
FIGURA IV.5.- Escalera del Edificio	150

FIGURA IV.6.- Pasillo	150
FIGURA IV.7.- Aula 1	150
FIGURA IV.8.- Aula 2	150
FIGURA IV.9.- Coliseo	150
FIGURA IV.10.- Auditorio	150
FIGURA IV.11.- Dibujo Figurativo Alumnos	153
FIGURA IV.12.- Ícono: Llama - Cruz	154
FIGURA IV.13.- Tipografía- Logotipo	154
FIGURA IV.14.- Identificador: Isotipo	155
FIGURA IV.15.- Botones en la Web	156
FIGURA IV.16.- Colores: Cálido y Frío	157
FIGURA IV.17.- Fondos Programas	157
FIGURA IV.18.- Colores Corporativos	158
FIGURA IV.19.- Fuente: SF Espresso Shack	158
FIGURA IV.20.- Fuente: Aapex	158
FIGURA IV.21.- Fuente: Arial	158
FIGURA IV.22.- Fuente: Arial Rounded Mt	158
FIGURA IV.23.- Fuente: Brushstroke Plain	159
FIGURA IV.24.- Fuente: Commons	159
FIGURA IV.25.- Fuente: Coolsville	159
FIGURA IV.26.- Fuente: Footlinght MT Linght	159
FIGURA IV.27.- Fuente: Haettenschweiler	159
FIGURA IV.28.- Fuente: Martina	159
FIGURA IV.29.- Elementos Página Inicial	163
FIGURA IV.30.- Elementos Página Bienvenida	164
FIGURA IV.31.- Elementos Pág. Primer Trimestre	165
FIGURA IV.32.- Elementos Pág. Video Carisma	166
FIGURA IV.33.- Elementos Pág. Segundo Trimestre	167
FIGURA IV.34.- Elementos Pág. Video Iniciativa	168
FIGURA IV.35.- Elementos Pág. Tercer Trimestre	169
FIGURA IV.36.- Elementos Pág. Video Aprender	170
FIGURA IV.37.- Elementos Pág. Registro	171

FIGURA IV.38.- Elementos Pág. Evaluación	171
FIGURA IV.39.- Elementos Pág. Calificación	172
FIGURA IV.40.- Elementos Pág. Salida	173

INTRODUCCIÓN

Con la producción y realización del Programa Educativo transmitido vía Streaming, se desarrolla un sistema de educación eficaz para la asignatura de Liderazgo dirigida a los estudiantes del Noveno Año Básico de la Unidad Educativa Cristiana Nazareno, utilizando medios audiovisuales en el proceso enseñanza-aprendizaje, puesto que le permiten al alumno asimilar una cantidad de información mayor a la percibida de forma simultánea, brindándole experiencias más allá de su propio ámbito colegial, además el alumno podrá dirigir su propio ritmo de estudio y establecer el tiempo necesario para el mismo.

La tecnología Streaming facilita la reproducción de los programas educativos. Se logra difundir la educación a otras regiones y países, siendo accesible a más personas por medio de Internet.

El empleo de la metodología adecuada, que contenga técnicas y métodos, como: Enseñanza Programada y el método Activo, y el uso de la multimedia en este programa educativo, ayuda a fortalecer los mecanismos pedagógicos, ofreciendo a los estudiantes un mejor soporte didáctico, atractivo y ágil, pues despierta inquietudes y promueve la búsqueda crítica del conocimiento, motivando con ello el máximo aprovechamiento de los contenidos académicos.

“Liderazgo” es una de las asignaturas más elementales de la institución, para fomentar en el estudiante desde sus inicios una actitud de líder, formándose para ocupar el primer lugar en los diferentes campos.

El programa “Liderazgo” aporta a la educación, ya que en él, se transmiten de manera más atractiva e interesante diversos conocimientos a través de Internet, logrando en el estudiante mejorar su aprendizaje, más responsabilidad en su estudio, tener acceso en cualquier lugar y flexibilidad en tiempo dedicado al estudio.

La creación del diseño para producción de un programa vía streaming, permite su aplicación en cualquiera de las asignaturas a nivel medio, presentando procesos de gratas experiencias e, incluso que resulten divertidas para el estudiante de la Unidad Educativa Cristiana Nazareno.

CAPÍTULO I

UNIDAD EDUCATIVA CRISTIANA NAZARENO (UECN)

1.1 INTRODUCCIÓN

Educación vía streaming, es la nueva alternativa para que los maestros de la Unidad Educativa Cristiana Nazareno puedan tener la posibilidad de transmitir conocimientos, imágenes, textos, por medio de Internet a una multitud de alumnos simultáneamente.

Se trata de una forma de modernizar la enseñanza tradicional en sus dos modalidades, presencial y a distancia, logrando una tercera y nueva modalidad de enseñanza: la enseñanza streaming, basada en las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, fundamentalmente en Internet.

Con esta nueva opción de enseñanza, se beneficiaran los alumnos que no pueden acceder al sistema educativo tradicional; por ejemplo, personas aisladas geográficamente.

La Unidad Educativa Cristiana Nazareno posee la tecnología necesaria para la elaboración de programas educativos destinados a la transmisión vía streaming.

Es por ello que este proyecto va encaminado a desarrollar en la Unidad, programas de tipo educativo transmitidos por streaming.

1.2 ANTECEDENTES

La institución se formó como una iniciativa de la comunidad de la Iglesia del Nazareno Bellavista, con el fin de educar a la niñez y a la juventud, impartiendo una mejor forma de vida personal, familiar y, con énfasis en los valores cristianos, éticos y cívicos.

"NAZARENO" es la Unidad Educativa Cristiana con Prekinder, Educación Básica y Bachillerato que brinda un crecimiento espiritual y académico. Fue fundada en el año de 1991 por Rev. Wilson Paredes y Dr. Marion McKellips.

La creación de la UECN en la ciudad de Riobamba ha significado desarrollo y engrandecimiento para la Iglesia del Nazareno en todas las áreas, infraestructura, equipos y tecnología, evangelización, creación de fuentes de empleo, reconocimiento ciudadano, entre otras, llegando así a obtener un alto nivel de posicionamiento por su gran prestigio y desempeño.

Este Centro Educativo cuenta con recursos humanos de reconocidos valores y que se destacan en el campo del servicio social, religioso, científico, pedagógico, además están comprometidos con el adelanto y el progreso de la Unidad Educativa, desempeñando sus funciones en:

- Departamento de Psicología: Asesoría Psicopedagógica, Conserjería, Asesoramiento Psicológico, Problemas de Aprendizaje, Orientación Vocacional.
- Departamento de Computación: Laboratorio de Computo, Servicio de Internet, Clases Virtuales.
- Departamento de Idiomas: Programa de acuerdo al Norwest Nazarene College.
- Departamento de Arte: Pintura, Música, Teatro, Periodismo.
- Programa de Ayuda Social.

La Unidad Educativa Cristiana Nazareno asume formar personas responsables de su crecimiento personal, estimulando el saber y el pensamiento crítico, comprometidos con la tradición cristiana.

1.3 MISIÓN

Educar a la niñez y a la juventud chimboracense para formar Bachilleres en Ciencias, mediante procesos de desarrollo integral, a través del crecimiento en: sabiduría, estatura y gracia para con Dios y los hombres, según el modelo de Cristo a fin de entregar a la sociedad adultos responsables e íntegros.

1.4 VISIÓN

La Unidad Educativa Cristiana Nazareno se caracteriza por ser una institución educativa religiosa en desarrollo, encaminada a satisfacer las demandas de la comunidad cristiana y siempre dispuesta a alcanzar “La Excelencia de la Educación”. Será considerada una de las mejores escuelas del Ecuador, reconocida por su excelencia, espíritu de innovación y el éxito de sus graduados, entregando a la sociedad hombres cristianos equilibrados espiritualmente y armónicos.

1.5 OBJETIVO GENERAL

Utilizar nuevos modelos en los contenidos, destrezas y actitudes esenciales para la vida, a fin de que permitan un mejoramiento de la calidad de la educación.

1.6 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Establecer una institución inteligente, dinámica, que promueve procesos participativos, con una visión humanista y con objetivos concretos.
- Educar sin límites, tener avances tecnológicos para el aprendizaje de los estudiantes.
- Crear metas claras y precisas, donde se incentive el desarrollo de nuevas ideas y metodologías; que desarrolle un pensamiento abierto, crítico y audaz.
- Lograr que los alumnos piensen por si mismos y los capacite para tener criterio propio y para elegir.

1.7 MODELO PEDAGÓGICO INSTITUCIONAL

La Institución viene desarrollando el Modelo Educativo Nazareno, que recoge los principios de la pedagogía y la didáctica, se fundamenta en un proceso simultáneo de educación e instrucción.

Ordenamiento Científico.- Durante el bachillerato se pretende enrumbar al estudiante en el campo de la ciencia, creando hábitos de investigación.

Fundamentación Teórica.- El Proyecto pedagógico que es ejecutado por la comunidad educativa Nazarena se fundamenta en principios espirituales, sociológicos, psicológicos y económicos.

Fundamentos Espirituales.- Las normas educativas están orientadas al fortalecimiento de los valores cristianos, morales, éticos y humanísticos dentro de un marco de respeto a la vida, la igualdad, la fraternidad y solidaridad.

Fundamentos Sociológicos.- La educación no se limita a una aula, sino que tiene que ver con la vida misma, el derecho a la educación involucra no sólo el ámbito escolar, sino al ámbito familiar y a la sociedad en su conjunto.

Fundamento Psicopedagógico.- Se propone la enseñanza personalizada que parte de reconocer que cada alumno es diferente y que, por serlo, requiere un tratamiento pedagógico específico, adecuado a su cultura, personalidad, aptitudes, motivación, etc.

Base Profesional.- El maestro deberá tener intereses y posibilidades de cambio, que se presentan mediante el avance de las nuevas informaciones y tecnologías.

Base Educativa.- Se plantea una educación para una mejor comunicación entre padres de familia, maestros y estudiantes, con el fin de trabajar por un objetivo común.

Ámbitos de Aprendizaje.- La Unidad Educativa Cristiana Nazareno se propone alcanzar las siguientes metas académicas:

- En el Campo Científico: El dominio de los conceptos fundamentales de las ciencias experimentales y explicativas, necesarias para que el estudiante obtenga práctica de valores y actitudes positivas.
- En el Desarrollo Espiritual: El conocimiento de las verdades divinas, como principio para alcanzar la sabiduría y como guía para desarrollar un estilo de vida.
- En el Desarrollo Personal y Social: La UECN, logrará desarrollar y fortalecer en sus alumnos habilidades y destrezas que les permitan saber, conocer y comprender el significado de saber ser y saber hacer, saber compartir y saber comprender.

1.8 ¿POR QUÉ ES NECESARIO LA CREACIÓN DEL PROGRAMA LIDERAZGO?

El mayor problema de la sociedad, nace en la falta de dirección, planeación, ejecución y control de actividades que pretendan el desarrollo de un grupo de personas y el logro de unas metas en común.

Es ahí donde se hace necesario, la creación del “Programa Liderazgo” en la UECN, con el fin de que surjan estudiantes capacitados y motivados para facilitar procesos de cambio y desarrollo social, y lo más importante que obtengan habilidades para lograr que sus seguidores se comprometan con el logro de unos objetivos comunes.

Nazareno pretende la adaptación de este Programa Liderazgo con el propósito de “Educar buenos líderes”, capaces de sacar adelante a las familias, a las organizaciones, a las empresas, a las instituciones, al país, es decir al mundo en general, mediante las cualidades esenciales que los caracterizan.

“Liderazgo” busca mejorar el nivel de los estudiantes, su voluntad y capacidad para dirigir su aprendizaje y lograr sus propios incentivos.

Este programa es de vital importancia para el estudiante, ya que, gracias a ésta forma de aprendizaje, podremos obtener y desarrollar líderes positivos, íntegros y responsables.

Además el estudiante será motivado a descubrir, por sí mismo, su propia forma de “ver”, de “leer”, de “comprender”, de “sentir”, de “interpretar”, de “decir”, de “hacer”, o simplemente de “ser”; la única manera de que sea propiamente auténtico.

Lograremos introducir de lleno al estudiante en el corazón del aprendizaje, proveerlo de material práctico, de textos y documentos complementarios, que le permita tener rápido acceso a la información y conocimientos útiles aplicables para la asignatura Liderazgo.

Este “Programa Liderazgo” será implantado en la página Web de la Unidad, que aparte de ofrecer diferentes servicios en beneficio de sus clientes, ahora contará con la adaptación de un sistema de educación electrónica, “educación a distancia vía streaming”, que consiste en dar clases a través del Internet, vía video.

El proyecto de tesis radica, inicialmente en grabar la asignatura de liderazgo de noveno año, para posteriormente incrementar en otras asignaturas.

Se consideró importante y necesario, la creación del programa Liderazgo, con el fin de brindar a los estudiantes un aprendizaje de calidad combinando un alto nivel académico, a través de Internet.

CAPÍTULO II

LA PERCEPCIÓN, EL APRENDIZAJE Y LA COMUNICACIÓN EN EL SER HUMANO

2.1 ¿QUÉ ES LA PERCEPCIÓN?

La percepción es el proceso psicológico por el que el ser humano entra en contacto con el mundo, y que hace que el conocimiento de éste le permita un comportamiento eficaz.

Las personas adquieren experiencias del mundo que les rodea por medio de los sentidos, a través de los estímulos recogidos por sus sentidos logran descubrir, organizar y recrear la realidad, obteniendo conciencia de ella por medio de la percepción.

Por la percepción las personas distinguen y diferenciamos unas cosas de otras, su realidad ante las otras cosas.

2.1.1 ELEMENTOS DE LA PERCEPCIÓN

En la percepción concurren una serie de eventos y datos que necesitan ser estructurados para poder obtener una información del mundo exterior. Estos son:

Recepción Sensorial.- La base de la perfección es la recepción proveniente de los sentidos, sin sensación es imposible cualquier tipo de percepción. Las sensaciones no llegan al ser humano nunca con la misma intensidad y siempre se da un proceso de selección de las mismas, es decir, una percepción.

La Estructuración Simbólica.- La percepción va siempre ligada a una representación, a un concepto o a una significación; al escuchar un sonido de un avión, por ejemplo, la persona representa su configuración por las experiencias vividas anteriormente.

Los Elementos Emocionales.- Es posible que muchos de las percepciones dejen al ser humano indiferente, pero la mayoría de ellas van íntimamente ligadas a procesos emocionales a los propios, dando lugar en la persona a sentimientos o a emociones agradables o desagradables.

2.1.2. LEYES DE LA PERCEPCIÓN

Existen diferentes maneras de organizar los estímulos y de reunirlos en grupos. Algunas de éstas son:

La Agrupación.- Al recibir varios estímulos la persona tiende a agruparlos con arreglo a una estructura determinada. Por ejemplo: un rostro, un edificio, un paisaje, etc. las formas de agrupación más frecuentes son:

- Por aproximidad: Las diferentes distancias de unos estímulos con respecto a otros influyen en que se perciban como unidades aisladas.
- Por simetría: Existe una tendencia en la persona a agrupar los estímulos construyendo con ellos figuras simétricas.
- Por semejanza: Elementos iguales o similares, se estructuran generalmente formando una única figura.
- Por continuidad: Elementos que se agrupan por rectas o curvas de manera continua tienden a ser percibida formando una unidad.

La Percepción Figura Fondo.- El fondo es más grande que la figura y por lo general más simple, las figuras aparecen bien delimitadas y tienen el valor de objeto, suelen destacarse sobre el fondo, que tiene valor de soporte o espacio más o menos indefinido.

El Cierre.- Las figuras u objetos no completos, crean una sensación de tensión que afecta al ser humano, en este caso tiende a estructurarlos construyendo figuras acabadas y perfectas.

El Principio de Constancia.- Las personas perciben las cosas por su color, figura, como están acostumbrados a verlas o como son. Por ejemplo, la nieve se verá blanca aunque sea de noche.

El Movimiento Aparente.- Existe el movimiento aparente, no real. Por ejemplo, el constante apagarse y encenderse de las luces de los focos con intervalos y unos ritmos de tiempo nos da la impresión de movimiento real.

2.1.3. INFLUENCIAS EN EL ACTO PERCEPTIVO

Se presenta gran variedad de estímulos, que se hace imposible percatarse de todos ellos, es aquí donde se realiza una selección de estímulos y sensaciones, en la que intervienen factores internos y externos que condicionan las percepciones, estos son:

Factores Internos.- Son todos los elementos internos, como:

- Las motivaciones: Para el ser humano las tendencias, intereses y gustos son un factor importante en la selección de estímulos perceptivos. Están predispuestos a percibir aquellas cosas que motivan su atención.
- Las experiencias pasadas: Toda la vida pasada de un individuo, ha estado llena de experiencias y vivencias personales, estas tienen gran influencia en el proceso de sus percepciones.
- Las necesidades: Influyen de manera notable en las percepciones, si una persona padece de hambre o sed percibe inmediatamente todos aquellos estímulos.
- El ambiente cultural: Es lo que modifica las percepciones es el propio ambiente y el grupo social al que pertenecemos la persona.

Factores Externos de Selección.- Los principales son:

- La intensidad y tamaño del estímulo: Cuanto mayor es la intensidad y el tamaño, más pronto la percibimos.
- El contraste: Cada vez que se producen un contraste entre la situación presente y la habitual o una situación nueva, el ser humano capta la diferencia: Ejemplo: calor y frío.
- La repetición: La repetición es constante en las cosas. Van grabándose en la memoria.

2.2 LA PERCEPCIÓN VISUAL

La Percepción Visual es un proceso activo, a través del cual el cerebro transforma la iluminación que capta el ojo, en una recreación de la realidad externa, que es la interpretación de los estímulos visuales relacionados con el estado emocional del individuo. Es lo que realmente se percibe con la mirada desde todo punto de vista.

Percepción visual es el resultado del procesamiento simultáneo de la información sobre la forma, el color y el movimiento que se genera en el objeto, presente en el ambiente, por la influencia de la luz sobre este.

Puede ser creativo, cuando transforma objetos de características cambiantes en representaciones de estructuras tridimensionales de características (forma y color) constantes. Por ejemplo, un cubo rojo lo veremos siempre como un cuerpo (el cubo) tridimensional y de color rojo, aunque cambien muchas de las condiciones ambientales durante el período de nuestra observación.

2.3 LOS PROBLEMAS DE PERCEPCIÓN

La información entra al cerebro principalmente a través de los ojos y de los oídos. Una vez que la información ha sido recibida, el cerebro tiene que hacer sentido de la misma, este proceso se llama integración. Después, la información debe ser almacenada y luego recuperada, este es el proceso de la memoria. Finalmente, el cerebro debe enviar una señal a los nervios y músculos, pero si esto no sucede, se debe a que existen problemas de percepción. Pueden ser provocados por:

2.3.1 PROBLEMAS DE RECEPCIÓN

La información llega al cerebro como impulsos, transmitidos a lo largo de las neuronas, principalmente desde nuestros ojos (recepción visual) y desde nuestros oídos (recepción auditiva). Este proceso central de recepción de información se llama "percepción".

Un individuo tiene problemas de percepción, cuando tiene dificultad de recepción de información visual (percepción visual), y de recepción de información auditiva (percepción auditiva), ya que necesitan ambos procesos de percepción al mismo tiempo.

2.3.2 PROBLEMAS DE PERCEPCIÓN VISUAL

Las personas pueden tener confusión y problemas de "figura y fondo", dificultad de enfocar la figura más relevante en vez de todos los estímulos visuales en el fondo.

Pueden percibir mal la profundidad del espacio enfrente y hacerlo chocar con cosas, pueden confundir y desorientarse por poseer problemas para organizar su posición en el espacio que se encuentran, así también tener dificultad para saber donde esta la derecha o izquierda y abajo o arriba.

Un tipo de problema de percepción visual muy común esta relacionado a hacer cosas donde los ojos le tienen que decir a las manos y pies que hacer. Cuando la información de ese tipo no es confiable, actividades como recibir una bola, brincar la cuerda, hacer rompecabezas, o usar un martillo y clavo se hacen difíciles o imposibles. Para recibir una bola en el aire, los ojos deben concentrarse en la bola (figura-fondo), el cerebro debe percibir la posición y trayectoria correcta de la bola (determinar profundidad) y decirle a las varias partes del cuerpo exactamente a donde y cuándo deben moverse, entonces el cuerpo debe obedecer.

El individuo que percibe mal la distancia o velocidad, o que el cerebro mueve al cuerpo incorrectamente, puede tener problemas para recibir la bola.

2.3.3 PROBLEMAS DE PERCEPCIÓN AUDITIVA

Como con la percepción visual, las personas que tienen dificultad cuando escuchan mal lo que se les dice y contestan incorrectamente. Confunden palabras que suenen parecidas. No pueden procesar sonidos tan rápido como otras personas lo hacen. Esto se llama un "retraso auditivo".

Si se les habla a una velocidad normal, las personas con problemas de percepción auditiva, pueden perder parte de lo que le están diciendo., obligando a que se les hable mas lento o dar instrucciones separadas para que esa persona con problemas le pueda entender.

2.4 ¿QUÉ ES EL APRENDIZAJE?

El aprendizaje se refiere a conocimientos particulares; el pensamiento y la inteligencia son instrumentos generales de conocimiento, interpretación e intervención.

Las conductas se dan en función de las experiencias de la persona con el medio, a través de la experiencia se van adquiriendo habilidades, destrezas y conocimientos, lo cual le permite al individuo cambios en su forma de pensar, de sentir, de percibir las cosas, por lo tanto los aprendizajes nos permitirán adaptarnos al entorno, responder a los cambios y a las acciones que dichos cambios producen.

El aprendizaje es todo aquel conocimiento que se va adquiriendo a través de las experiencias de la vida cotidiana, en la cual el alumno se apropia de los conocimientos que cree convenientes para su aprendizaje, en sus distintas dimensiones: conceptos, procedimientos, actitudes y valores, para lo cual necesita una instrucción formalmente establecida, o sea una presentación secuenciada de informaciones.

El aprendizaje del alumno, que va desde lo repetitivo o memorístico, hasta el aprendizaje significativo. Para que se produzca este aprendizaje significativo deben darse las siguientes condiciones:

Potencialidad Significativa.- Esto se refiere a:

- Lógica: La significatividad lógica se refiere a la secuencia lógica de los procesos y a la coherencia en la estructura interna del material.
- Psicológica-Cognitiva: El alumno debe contar con ideas relacionadas con el nuevo material, que actuarán como enlace entre la estructura cognitiva preexistente del educando y las ideas nuevas.

Disposición positiva.-

- Afectiva: Disposición subjetiva para el aprendizaje.

2.4.1 EL APRENDIZAJE ACTIVO

El aprendizaje activo es el método que pretende alcanzar el desarrollo de las capacidades del pensamiento crítico y del pensamiento creativo.

La actividad de aprendizaje está centrada en el educando, éste puede mostrar al alumno, la representación activa y audiovisual del conocimiento, a través de la interpretación de mapas conceptuales, diagramas y gráficos, actividades interactivas, presentaciones en computadoras, por ejemplo en video, en Flash o en Power Poin, etc.

2.4.1.1 EL APRENDIZAJE ACTIVO EN EL MODO NO PRESENCIAL

La independencia en la enseñanza, requiere que los estudiantes asuman algunas responsabilidades acerca de su propio aprendizaje, planteando iniciativas en algunas propuestas de tareas.

El aprendizaje con autonomía e independencia da posibilidades de una educación sin la presencia física del docente, pero puede asesorar, brindar tutoría, mediante guías de trabajo, aclaración de dudas, evaluación de consultas, mediante la forma no presencial, lo que dio desarrollo a la educación a distancia, o por medio de Internet.

2.4.2 OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Los objetivos de un acto académico son los objetivos de aprendizaje, que se refieren a lo que cada alumno, deberá alcanzar como consecuencia de haber realizado las actividades establecidas en el programa de enseñanza y las que él mismo realice para alcanzar el objetivo, meta o logro a alcanzar.

Diferenciamos los objetivos de enseñanza, de los objetivos de aprendizaje, ya que los de aprendizaje debe alcanzarlo el alumno, aprendiz o estudiante. En cambio los objetivos de enseñanza son los que se plantea el profesor, como un medio o acción para alcanzar el aprendizaje.

Los objetivos de aprendizaje claros, orientan el proceso enseñanza-aprendizaje, facilitan el proceso de evaluación, y permiten prever qué será necesario para la enseñanza y cual será el beneficio para el aprendiz.

2.4.3 BASES FUNDAMENTALES DEL APRENDIZAJE

Aprender es el proceso por el cual adquirimos una determinada información y la almacenamos para poder utilizarla cuando nos parece necesaria.

Esta utilización puede ser mental (el recuerdo de un acontecimiento, concepto, dato), o instrumental (la realización manual de una tarea).

En cualquier caso, el aprendizaje exige que la información penetre a la persona a través de sus sentidos, sea procesada y almacenada en su cerebro, y pueda después ser evocada o recordada para, finalmente, ser utilizada si se la requiere. Se considera cuatro procesos esenciales que son:

2.4.3.1 ATENCIÓN

Mediante los sistemas que el cerebro posee para regular la atención, los objetos y acontecimientos externos (visuales, auditivos, etc.) primero evocan o llaman la atención, haciendo que el individuo se oriente hacia algo concreto y se desentienda (se desenganche) de los demás estímulos; así está preparado para captar el mensaje que le llega.

En una segunda fase, si ese acontecimiento o mensaje continúa y el individuo considera que vale la pena seguir recibéndolo, pone de su parte y mantiene la atención, la presta.

2.4.3.2 MEMORIA

Es un proceso que le permite a la persona registrar, codificar, consolidar y almacenar la información, de modo que, cuando la necesite, pueda acceder a ella y evocarla.

La memoria es esencial para el aprendizaje, ya que tiene que ver con la capacidad para aprender las habilidades, que se utilizan para realizar las actividades.

2.4.3.3 MOTIVACIÓN

Es la propiedad que le impulsa a la persona y la capacita para ejecutar una actividad. Por eso se encuentra tanto en la base de atención (porque si la persona no esta motivada no mantiene la atención), como en la base de la memoria (como elemento de reforzamiento importantísimo: ya que la persona recuerda lo que más le afecta), y en la base de la realización de cualquier actividad (impulsa a la acción). La motivación hace que el ser humano supere cansancios y dificultades, la falta de motivación frena al individuo en la realización de tareas.

La motivación tiene que ver mucho con la afectividad que, en su aspecto positivo, inclina, atrae o une a la persona hacia un objetivo determinado; en cambio en su aspecto negativo le disgusta o le amenaza.

2.4.3.4 COMUNICACIÓN

Es fundamental para captar cualquier tipo de información verbal, sea visual o auditiva, es un elemento que influye de modo decisivo.

La comunicación necesita de amplias zonas del cerebro y de complicados mecanismos de funcionamiento que aseguren la comprensión y la expresión de lo comunicado, sea a través de la expresión corporal y gestual, o del lenguaje en sus variadas formas, de las que el oral es muy importante pero no el único.

Comunicación es el intercambio que exige atención, recuerdo y motivación, pero, a su vez, si la comunicación se establece sobre bases firmes, favorece la atención, el recuerdo y la motivación.

2.5 EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Enseñanza y aprendizaje forman parte de un único proceso que tiene como fin la formación del estudiante.

Enseñar es señalar algo a alguien. No es enseñar cualquier cosa; es mostrar lo que se desconoce. Esto implica que hay un sujeto que conoce, puede, quiere y sabe enseñar (el profesor), y otro que desconoce, puede, quiere y sabe aprender (el alumno). Mediante la utilización de contenidos que es lo que se quiere enseñar o aprender (elementos curriculares) y los procedimientos o instrumentos para enseñarlos o aprenderlos (medios). Cuando se enseña algo es para conseguir alguna meta u objetivo.

El proceso de enseñar, es el acto mediante el cual el profesor muestra o suscita contenidos educativos (conocimientos, hábitos, habilidades) al alumno, a través de unos medios, en función de unos objetivos y dentro de un contexto.

El proceso de aprender, es el proceso complementario de enseñar. Aprender es el acto por el cual un alumno intenta captar y elaborar los contenidos expuestos por el profesor, o por cualquier otra fuente de información. Él lo alcanza a través de unos medios (técnicas de estudio o de trabajo intelectual).

2.6 METODOLOGÍAS PARA EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Es el conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinadas para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos, además los métodos dan sentido de unidad a todos los pasos de la enseñanza y del aprendizaje. Pueden ser agrupados en tres tipos:

Métodos de Investigación.- Son métodos que buscan ampliar o profundizar nuestros conocimientos.

Métodos de Organización.- Trabajan sobre hechos conocidos y procuran ordenar y disciplinar esfuerzos para que haya eficiencia en lo que se desea realizar.

Métodos de Transmisión.- Destinados a transmitir conocimientos, actitudes o ideales, son los intermediarios entre el profesor y el alumno en la acción educativa que se ejerce sobre éste último.

2.6.1 CLASIFICACIÓN GENERAL DE LOS MÉTODOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Existen aspectos que se encargan de realzar las posiciones del profesor, del alumno, de la disciplina y de la organización escolar en el proceso educativo. Estos son:

Los métodos en cuanto a la forma de razonamiento:

1. **Método Deductivo**: Es cuando el asunto estudiado procede de lo general a lo particular.
2. **Método Inductivo**: Es cuando el asunto estudiado se presenta por medio de casos particulares, sugiriéndose que se descubra el principio general que los rige.
3. **Método Analógico o Comparativo**: Cuando los datos particulares que se presentan permiten establecer comparaciones que llevan a una conclusión por semejanza.

Los métodos en cuanto a la coordinación de la materia:

1. **Método Lógico**: Es cuando los datos o los hechos son presentados en orden de antecedente y consecuente, obedeciendo a una estructuración de hechos que van desde lo menos hasta lo más complejo.
2. **Método Psicológico**: Es cuando la presentación de los métodos no sigue tanto un orden lógico como un orden más cercano a los intereses, necesidades y experiencias del educando.

Los métodos en cuanto a la concretización de la enseñanza:

1. **Método Simbólico o Verbalístico**: Se da cuando todos los trabajos de la clase son ejecutados a través de la palabra. El lenguaje oral y el lenguaje escrito adquieren importancia decisiva, pues son los únicos medios de realización de la clase.
2. **Método Intuitivo**: Se presenta cuando la clase se lleva a cabo con el constante auxilio de objetivaciones o concretizaciones, teniendo a la vista las cosas tratadas o sus sustitutos inmediatos.

Los métodos en cuanto a la sistematización de la materia:

1. Métodos de Sistematización:

a. Rígida: Es cuando el esquema de la clase no permite flexibilidad alguna a través de sus ítems lógicamente ensamblados, que no dan oportunidad de espontaneidad alguna al desarrollo del tema de la clase.

b. Semirígida: Es cuando el esquema de la lección permite cierta flexibilidad para una mejor adaptación a las condiciones reales de la clase y del medio social al que la escuela sirve.

2. Método Ocasional: Se denomina así al método que aprovecha la motivación del momento, como también los acontecimientos importantes del medio. Las sugerencias de los alumnos y las ocurrencias del momento presente son las que orientan los temas de las clases.

Los métodos en cuanto a las actividades de los alumnos:

1. Método Pasivo: Se le denomina de este modo cuando se acentúa la actividad del profesor, permaneciendo los alumnos en actitud pasiva y recibiendo los conocimientos y el saber suministrado por aquél, a través de:

a. Dictados

b. Lecciones marcadas en el libro de texto, que son después reproducidas de memoria.

c. Preguntas y respuestas, con obligación de aprenderlas de memoria.

d. Exposición Dogmática

2. Método Activo: Es cuando se tiene en cuenta el desarrollo de la clase contando con la participación del alumno. La clase se desenvuelve por parte del alumno, convirtiéndose el profesor en un orientado, un guía, un incentivador y no en un transmisor de saber, un enseñante.

Los métodos en cuanto a la relación entre el profesor y el alumno:

1. **Método Individual:** Es el destinado a la educación de un solo alumno. Es recomendable en alumnos que por algún motivo se hayan atrasado en sus clases.
2. **Método Recíproco:** Se llama así al método en virtud del cual el profesor encamina a sus alumnos para que enseñen a sus condiscípulos.
3. **Método Colectivo:** El método es colectivo cuando tenemos un profesor para muchos alumnos. Este método no sólo es más económico, sino también más democrático.

Los métodos en cuanto al trabajo del alumno:

1. **Método de Trabajo Individual:** Se le denomina de este modo, cuando procurando conciliar principalmente las diferencias individuales el trabajo escolar es adecuado al alumno por medio de tareas diferenciadas, estudio dirigido o contratos de estudio, quedando el profesor con mayor libertad para orientarlo en sus dificultades.
2. **Método de Trabajo Colectivo:** Es el que se apoya principalmente, sobre la enseñanza en grupo. Un plan de estudio es repartido entre los componentes del grupo contribuyendo cada uno con un término de responsabilidad del todo. De la reunión de esfuerzos de los alumnos y de la colaboración entre ellos resulta el trabajo total. Puede ser llamado también Método de Enseñanza Socializada.
3. **Método Mixto de Trabajo:** Es mixto cuando planea, en su desarrollo actividades socializadas e individuales. Es el más aconsejable pues da oportunidad para una acción socializadora y, al mismo tiempo, a otra de tipo individualizador.
4. **Enseñanza Programada:** Constituye la más reciente tentativa de individualizar la enseñanza, a fin de permitir que cada alumno trabaje según su propio ritmo y posibilidades. Su aplicación es apropiada para los estudios de índole intelectual. La instrucción programada se puede efectuar con la ayuda de Internet, anotaciones o libros.

Los métodos en cuanto a la aceptación de lo enseñado

1. **Método Dogmático**: Se le llama así al método que impone al alumno observar sin discusión lo que el profesor enseña, en la suposición de que eso es la verdad y solamente le cabe absorberla toda vez que la misma está siéndole ofrecida por el docente.
2. **Método Heurístico**: (Del griego heurisko = yo encuentro). Consiste en que el profesor incite al alumno a comprender antes de fijar, implicando justificaciones o fundamentaciones lógicas y teóricas que pueden ser presentadas por el profesor o investigadas por el alumno.

Los métodos en cuanto al abordaje del tema de estudio:

2. **Método Analítico**: Este método implica el análisis (del griego análisis, que significa descomposición), esto es la separación de un todo en sus partes o en sus elementos constitutivos. Se apoya en que para conocer un fenómeno es necesario descomponerlo en sus partes.
2. **Método Sintético**: Implica la síntesis (reunión), esto es, unión de elementos para formar un todo.

2.7 DIVERSAS TÉCNICAS QUE CONDUCEN AL APRENDIZAJE

Observar.- Es dar una dirección intencional a nuestra percepción, implica: atender, fijarse, concentrarse, identificar, buscar y encontrar datos, elementos u objetos que previamente hemos predeterminado.

Tipos de observación:

Auto- Observación: El sujeto y el objeto se centran en uno mismo.

Auto- registros

Diarios

Autobiografías

Currículum vitae

- Observación Directa: Observamos el hecho o el elemento en su lugar natural de acción.

Pautas de observación

Fichas

- Observación Indirecta: Aprovechamos las observaciones de otras personas o registros.
 - Entrevistas
 - Cuestionarios
- Búsqueda de datos: Búsqueda de información.
 - Ficheros de autores
 - Ficheros de temas
 - Internet
 - CD-Rom

Técnica de Estudio para Analizar

Analizar.- Es destacar los elementos básicos de una unidad de información, implica: comparar, subrayar, distinguir, resaltar.

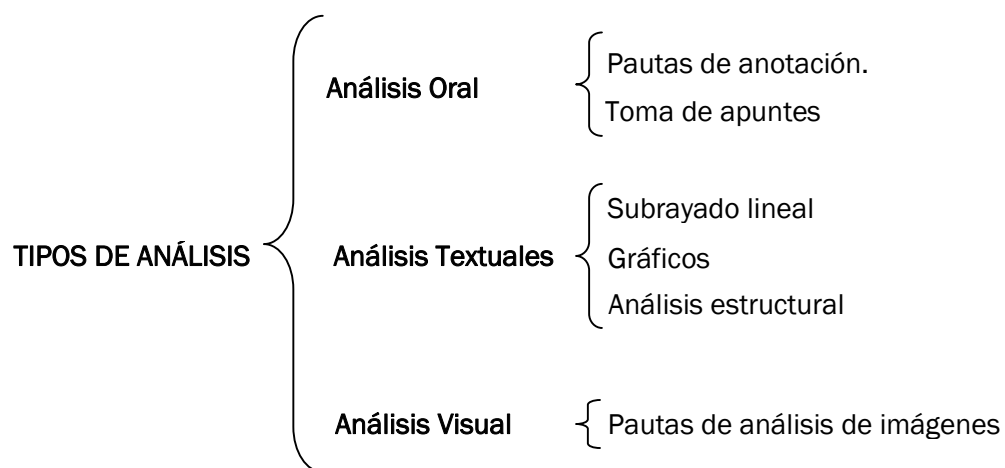


FIG. II.1
Tipos de Análisis

Técnica de Estudio para Clasificar

Clasificar.- Es disponer un conjunto de datos por clases o categorías, mediante: jerarquizar, sintetizar, esquematizar, categorizar.

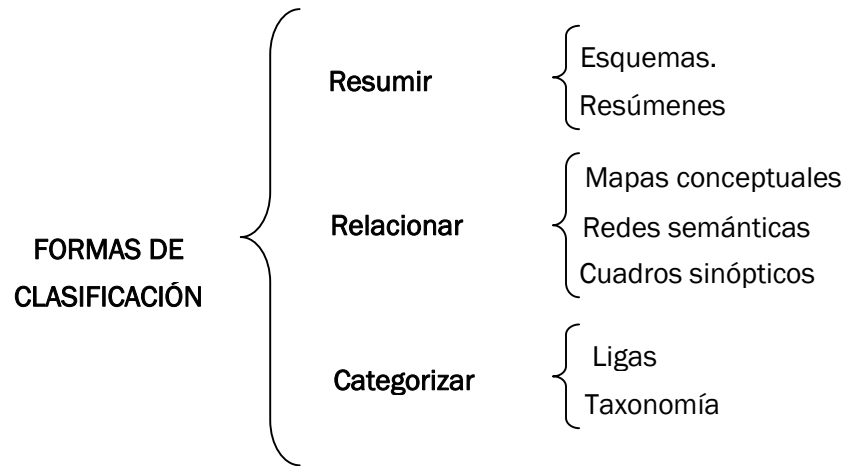


FIG. II.2
Formas de Clasificación

Técnica de Estudio para Interpretar

Interpretar.- Es la atribución de un significado personal a los datos contenidos en la información que se recibe, como: razonar, argumentar, deducir, explicar, anticipar.

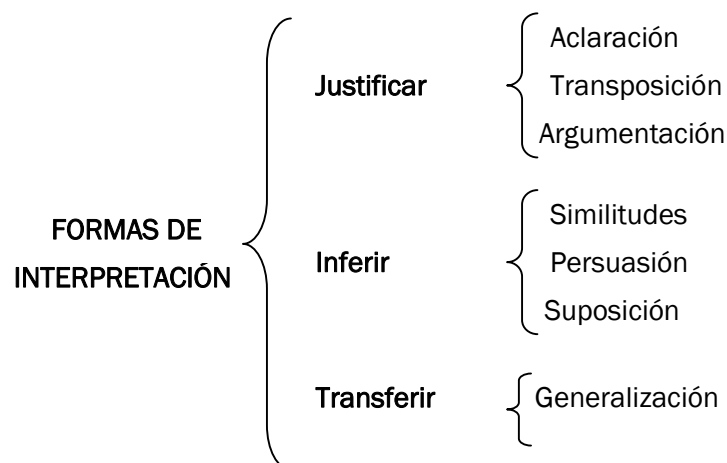


FIG. II.3
Formas de Interpretación

Técnica de Estudio para Ordenar

Ordenar.- Es disponer de forma sistemática un conjunto de datos, a partir de un atributo determinado, como: reunir, agrupar, listar, seriar.

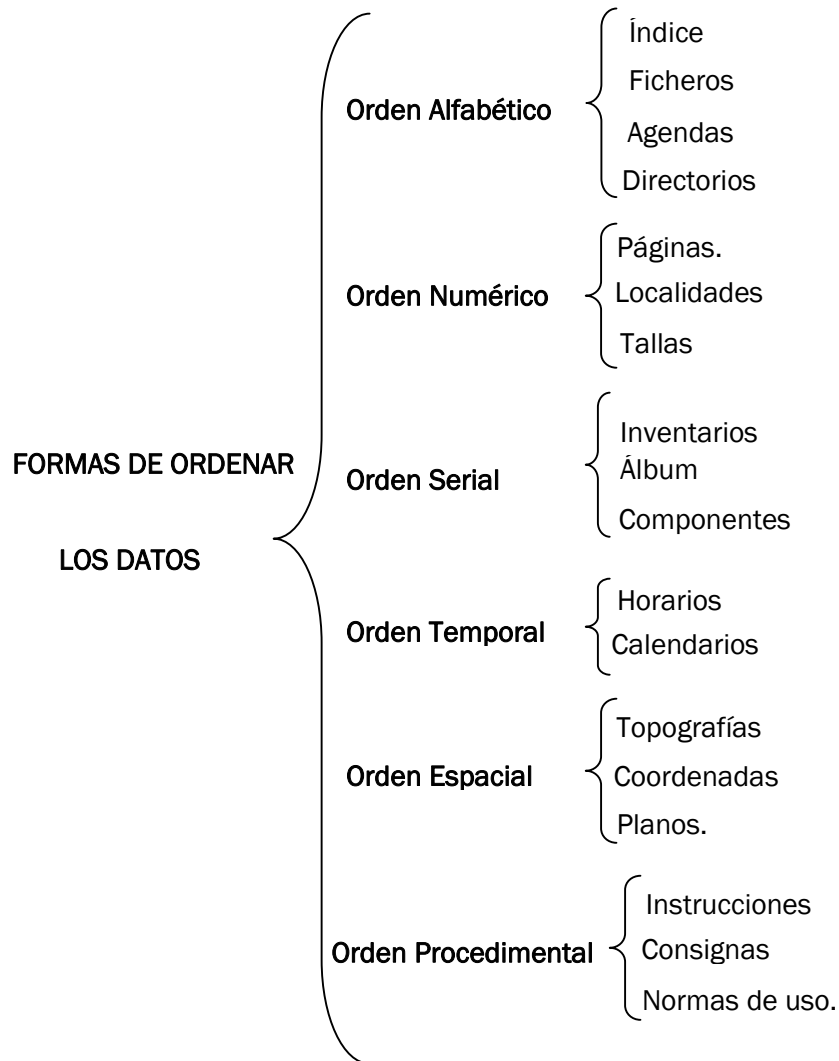


FIG. II.4
Formas de Ordenar los Datos

Técnica de Estudio para Memorizar

Memorizar.- Es el proceso de codificación, almacenamiento de un conjunto de datos, mediante: retener, conservar, archivar, evocar, recordar.

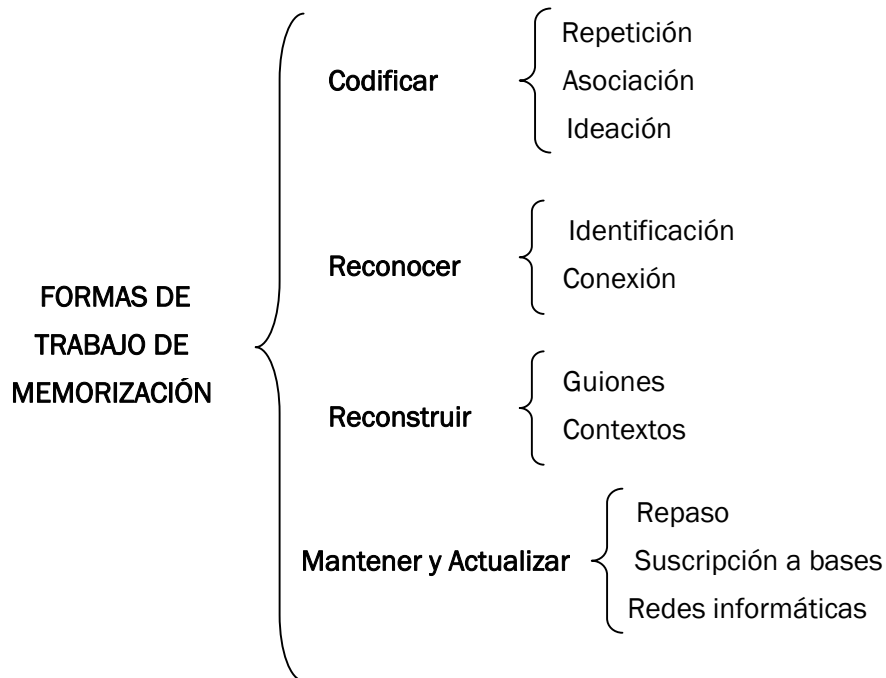


FIG. II.5
Formas de Trabajo de Memorización

Técnica de Estudio para Representar

Representar.- Es la creación de nuevo o recreación personal, de unos hechos, fenómenos, situación, mediante: simular, dibujar, modelar, reproducir.

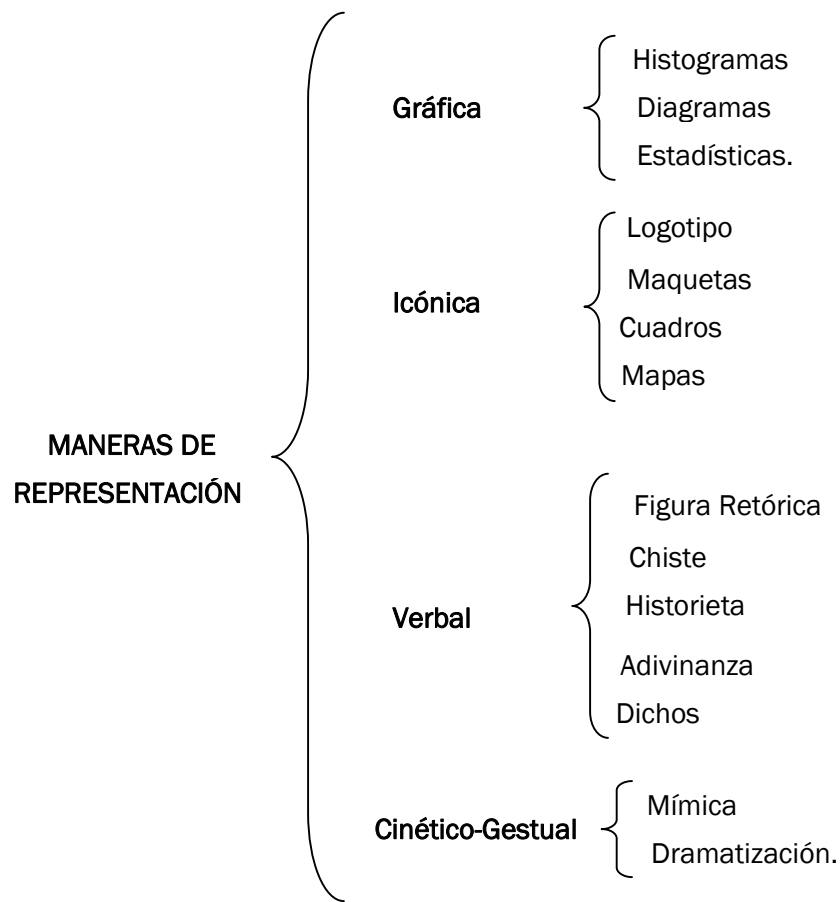


FIG. II.6
Maneras de Representación

Técnica de Estudio para Evaluar

Evaluar.- Es valorar la comparación entre un producto, unos objetivos y un proceso, implica: examinar, criticar, estimar, juzgar.

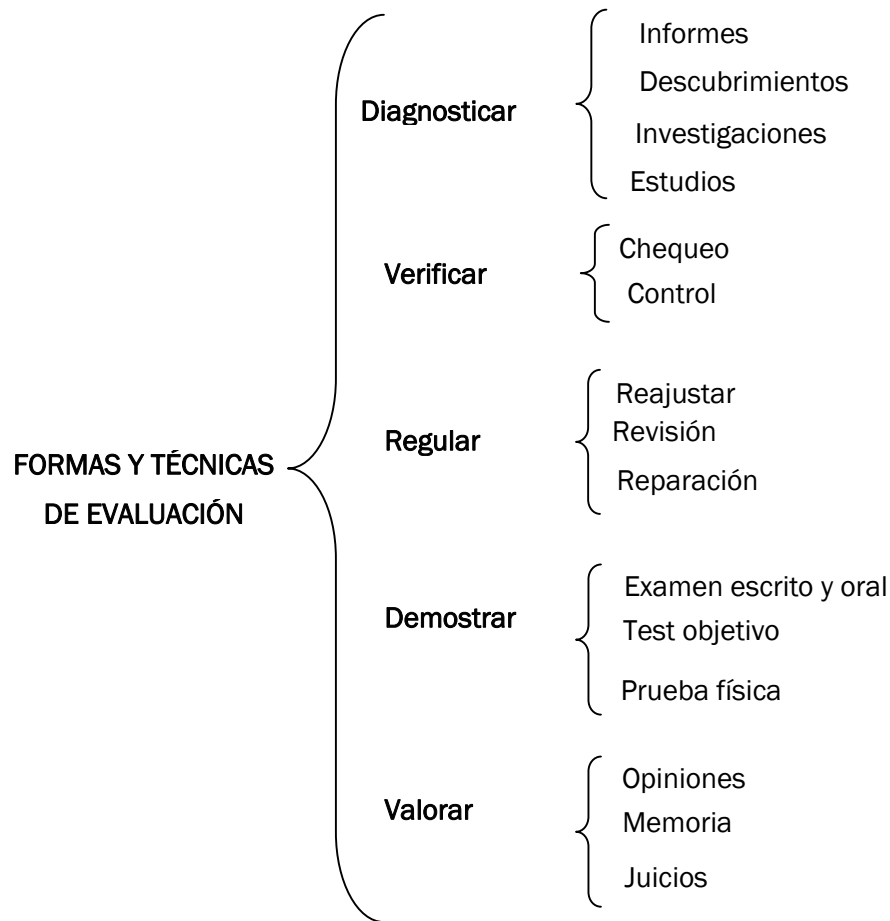


FIG. II.7
Formas y Técnicas de Evaluación

2.8 CLASIFICACIÓN DE METODOLOGÍAS Y TÉCNICAS PARA EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

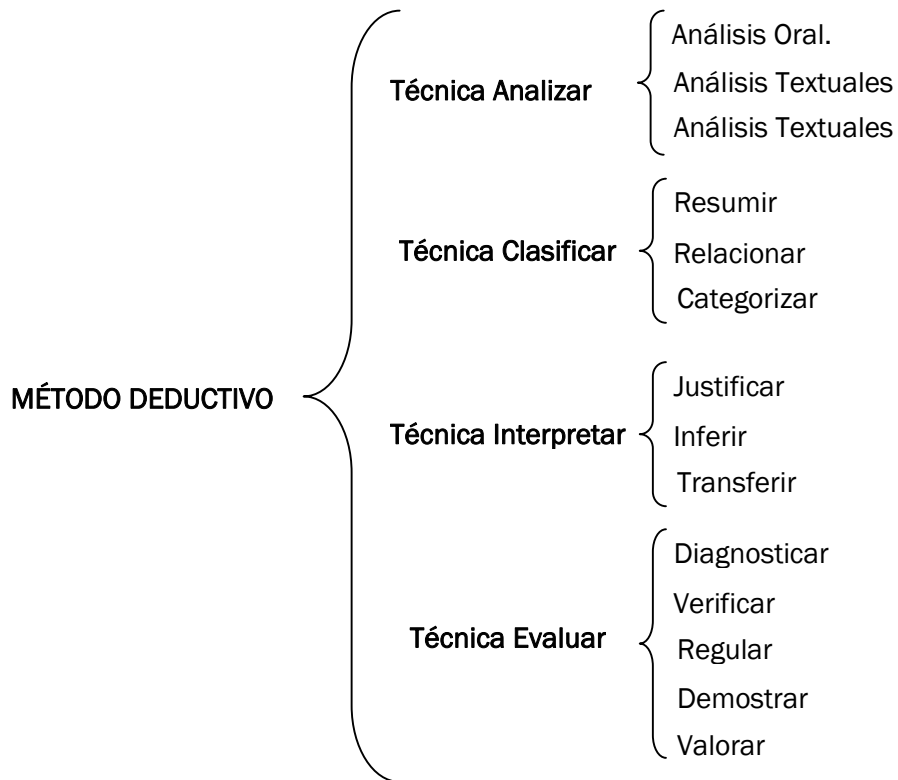


FIG. II.8
Método Deductivo

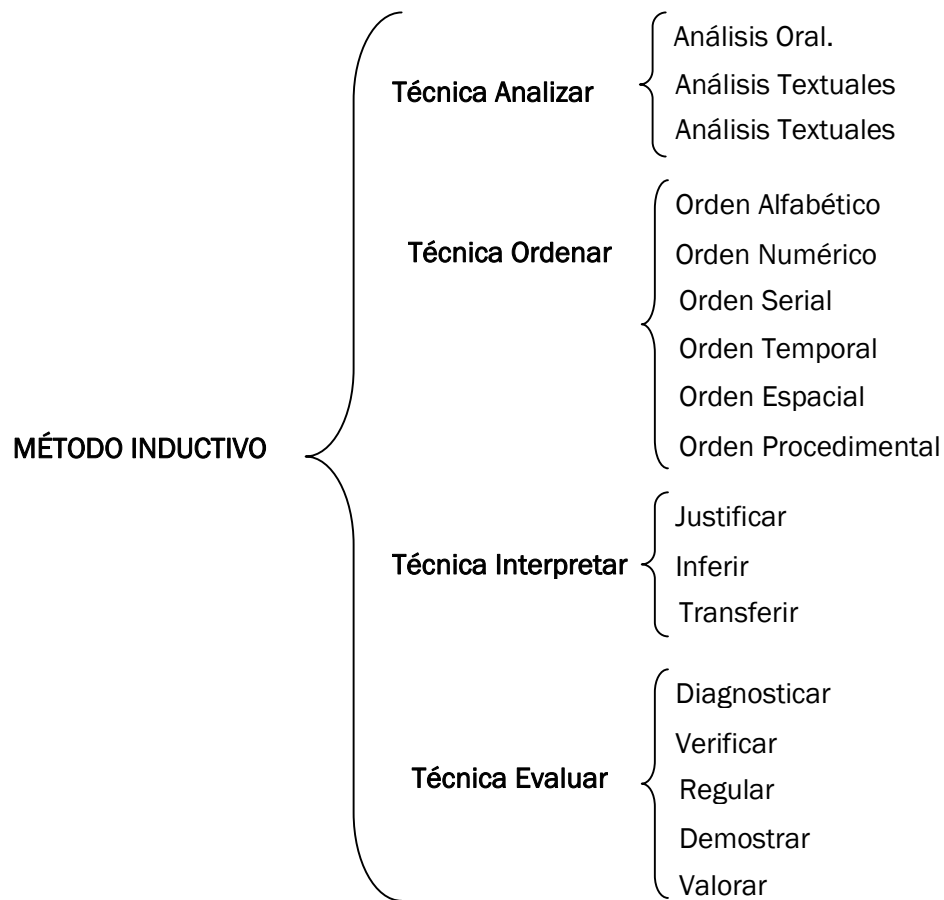


FIG. II.9
Método Inductivo

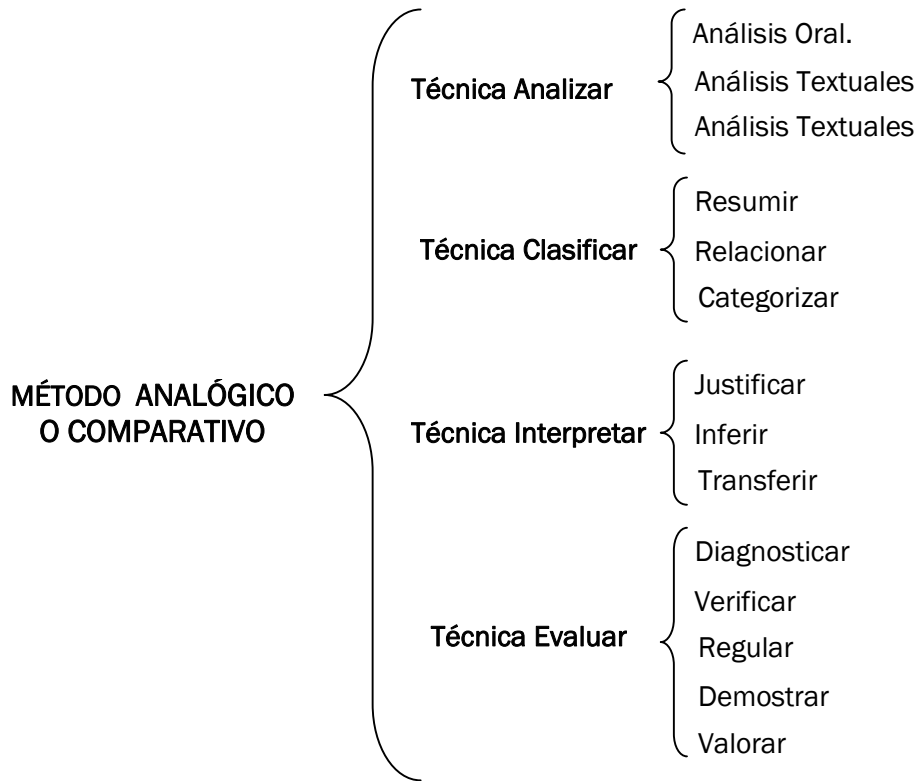


FIG. II.10
Método Analógico o Comparativo

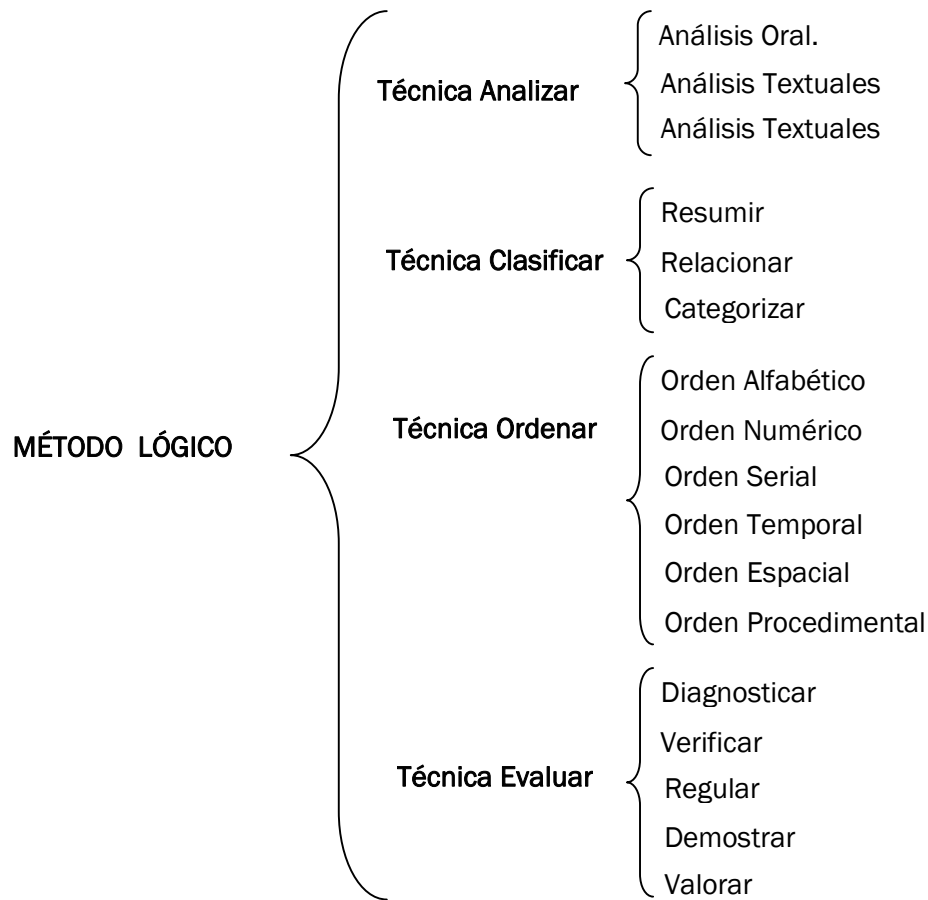


FIG. II.11
Método Lógico

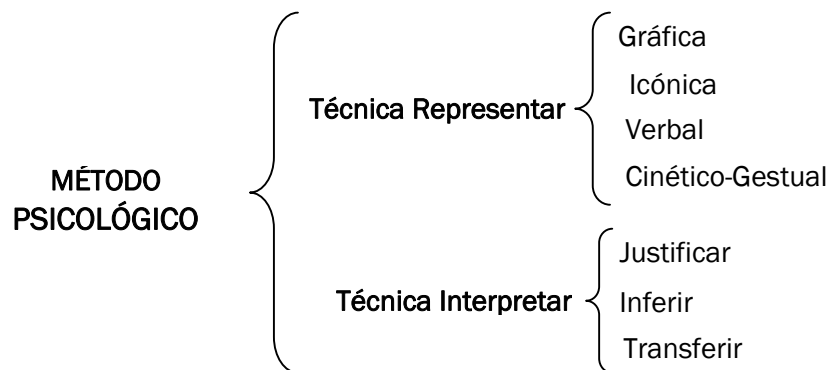


FIG. II.12
Método Psicológico

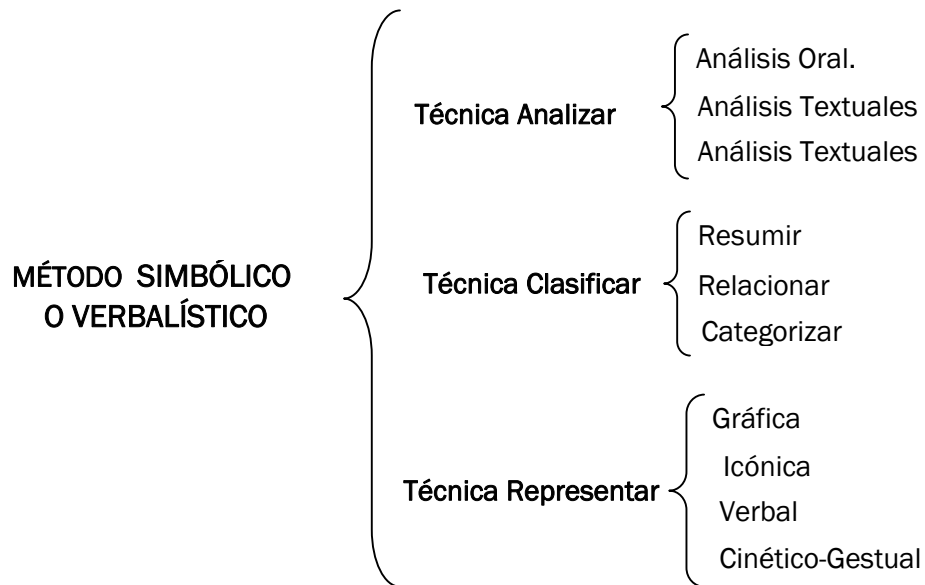


FIG. II.13
Método Simbólico o Verbalístico

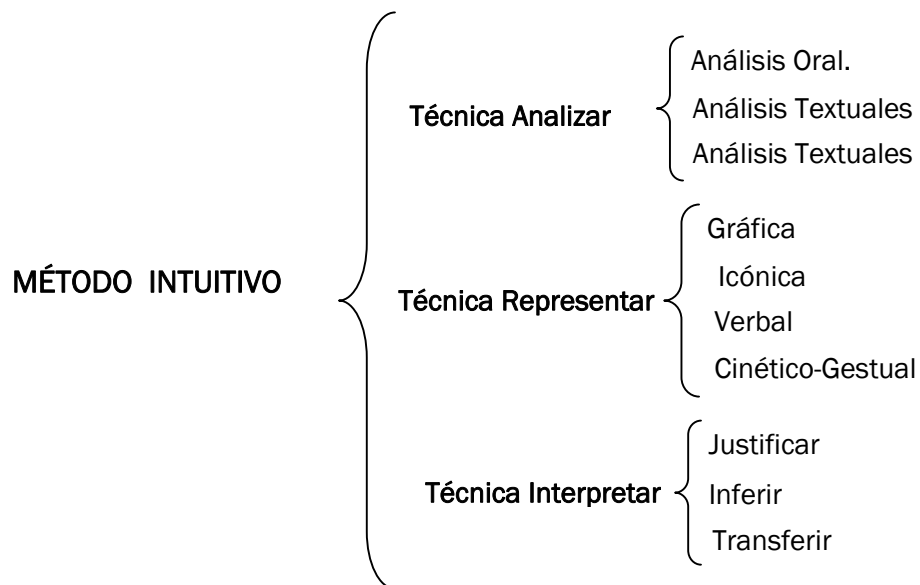


FIG. II.14
Método Intuitivo

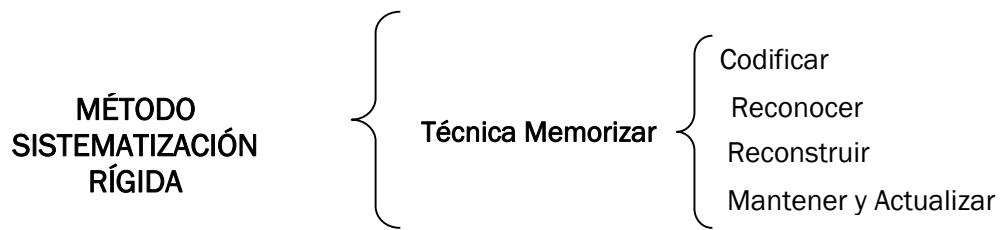


FIG. II.15
Método Sistematización Rígida

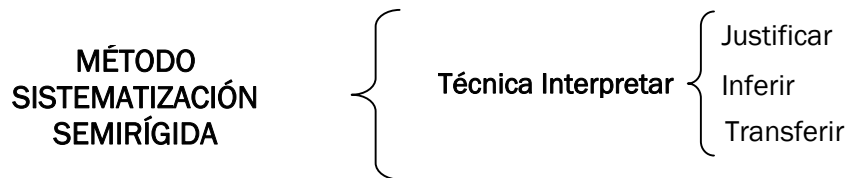


FIG. II.16
Método Sistematización Semirígida

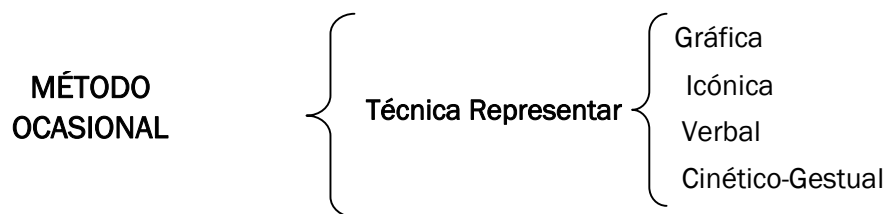


FIG. II.17
Método Ocasional



FIG. II.18
Método Pasivo

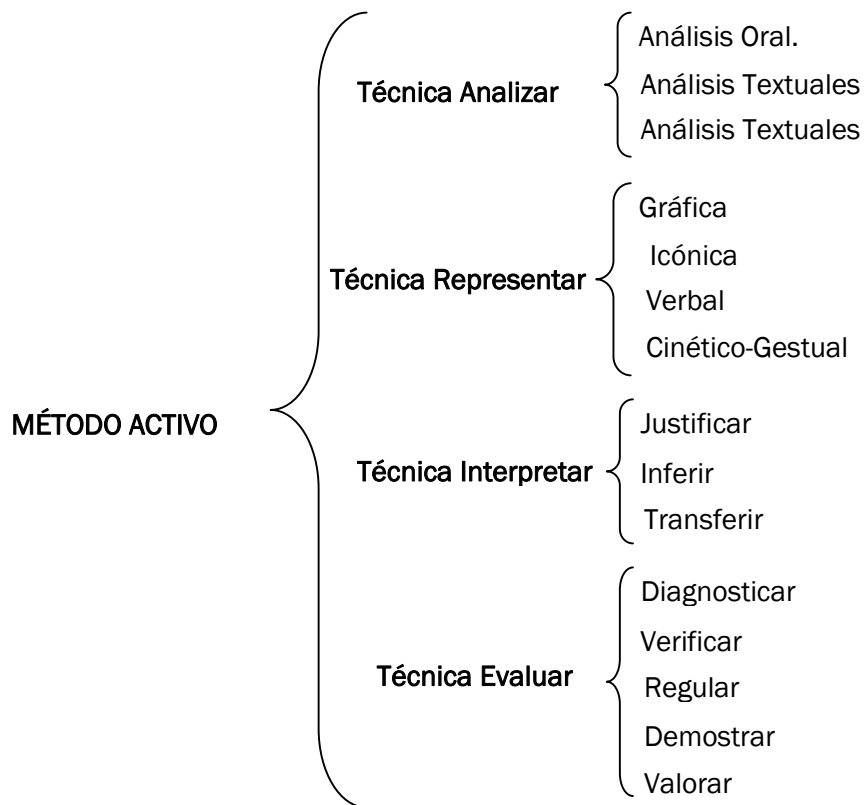


FIG. II.19
Método Activo

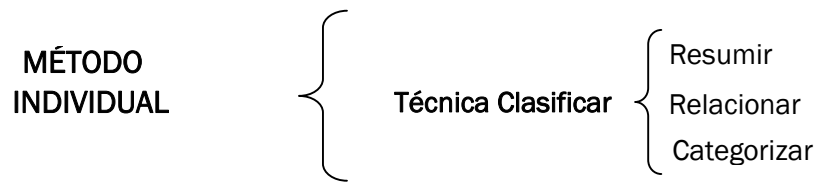


FIG. II.20
Método Individual

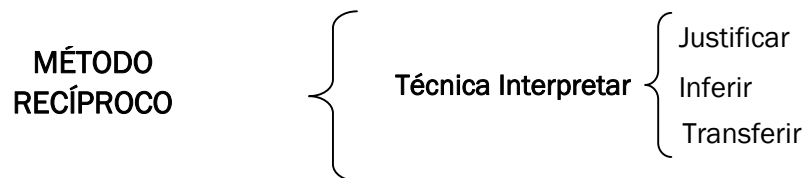


FIG. II.21
Método Recíproco



FIG. II.22
Método Colectivo

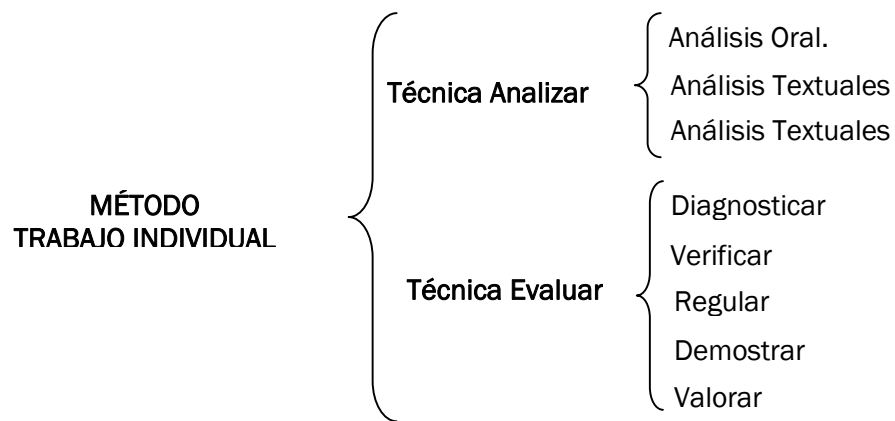


FIG. II.23
Método Trabajo Individual

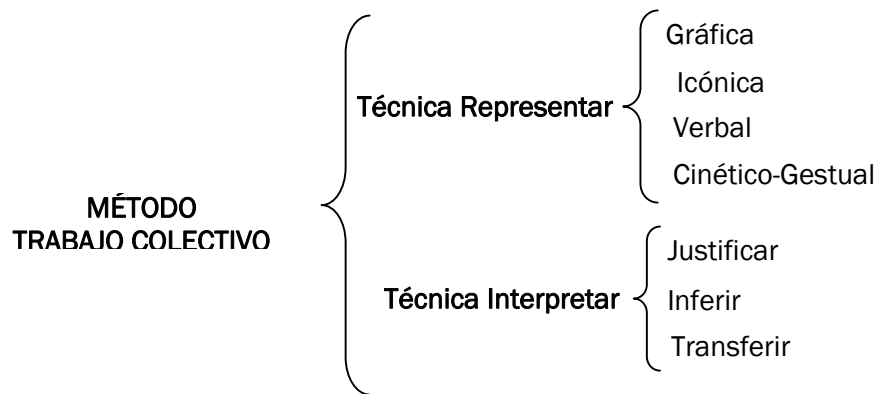


FIG. II.24
Método Trabajo Colectivo

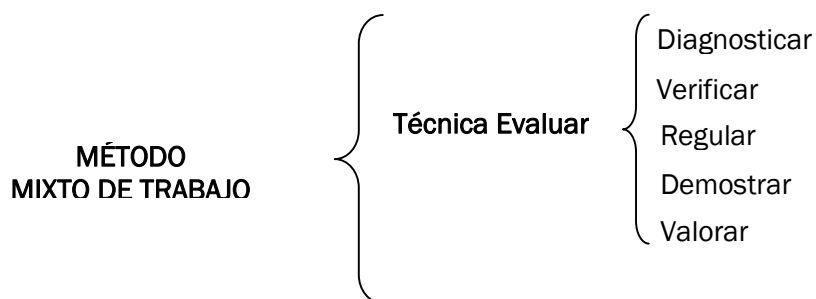


FIG. II.25
Método Mixto de Trabajo

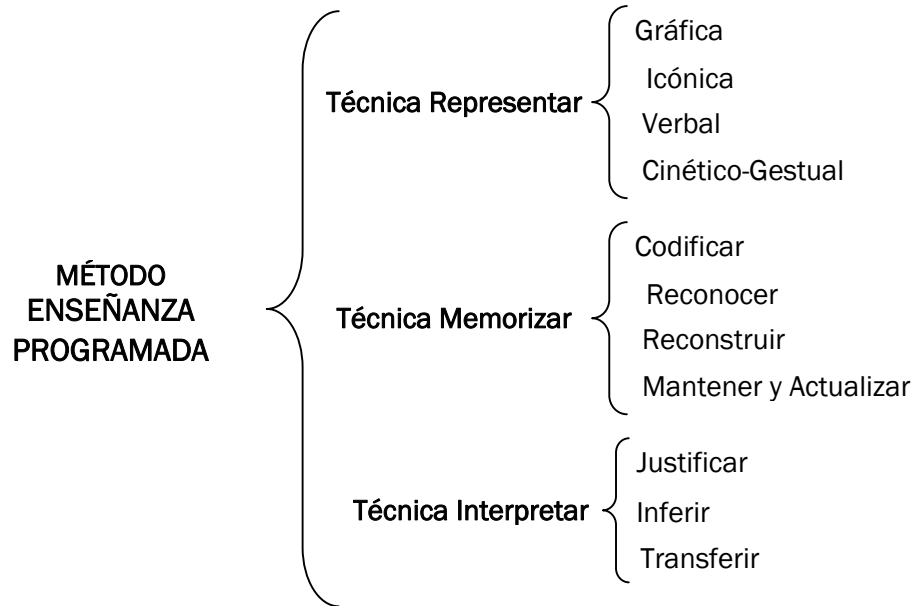


FIG. II.26
Método Enseñanza Programada



FIG. II.27
Método Dogmático

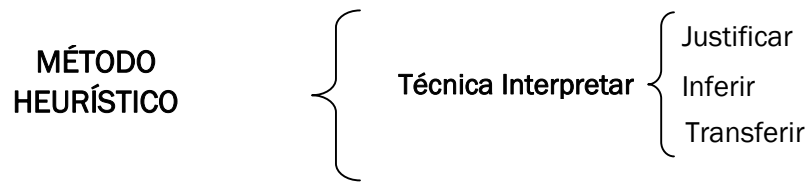


FIG. II.28
Método Heurístico



FIG. II.29
Método Analítico

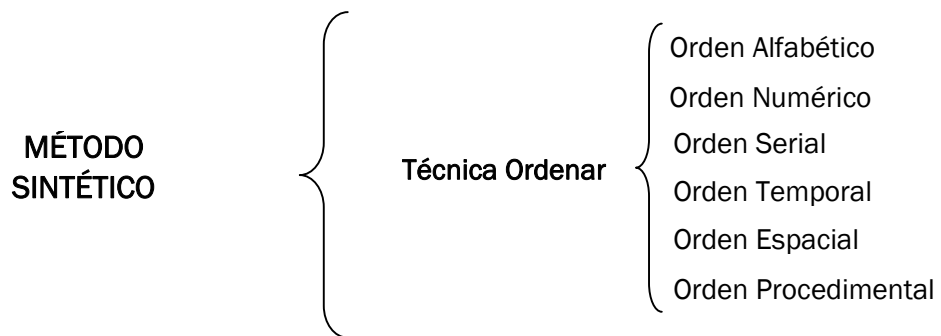


FIG. II.30
Método Sintético

2.9 ELEMENTOS QUE INTERVIENEN EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

En el proceso de enseñanza-aprendizaje se deben tener en cuenta cuatro elementos indispensables: el alumno, el material, el tutor y el sistema formativo. A continuación se describe el rol que desempeñan cada uno de ellos dentro de este tipo de sistemas.

1. El Alumno

- Desempeña el papel de administrador y dosificador de la información.
- Se encuentra sólo ante la materia de estudio.
- Determina su propio ritmo de aprendizaje, lo que le exige constancia en el esfuerzo.

Es necesario

- Diseñar estrategias motivacionales para:
Evitar el abandono.
Recompensar logros.

2. El Material Didáctico

- Se transmite información no conocimiento.
- El material que se utiliza en la educación a distancia es solo una adaptación del material utilizado en las clases presenciales.

Es necesario

- Diseñar material adecuado para este tipo de educación.
- Tener en cuenta los elementos utilizados para cualquier tipo de clase como:
Captar la atención
Exponer claramente los objetivos de aprendizaje
Utilizar resúmenes, esquemas, ejercicios.
Reforzar los logros

También se debe tener en cuenta el uso de Internet ya que:

- Es independiente de barreras espaciales.
- Ofrece interactividad y la posibilidad de crear nuevos entornos de aprendizaje.
- Aulas virtuales (espacio para la actividad docente/alumno soportada por sistemas de comunicación por ordenador).

- Representa el soporte de contenidos por medio del cual el alumno lleva a cabo las actividades propuestas para lograr el aprendizaje.
- Es un instrumento y medio de comunicación de ida y vuelta entre alumno-sistema-tutor.
- Debe estar al servicio del control y la autonomía en el aprendizaje del alumno.

3. El Tutor

Frente al entorno tecnológico son importantes:

- La actitud frente al cambio.
- La disponibilidad de formación permanente.
- Cambiar estrategias de comunicación (video-conferencia, etc.)

Los tipos de tutorías se clasifican según:

- El medio de transmisión a través del cual se realizan:
 - Presenciales
 - Telefónicas
 - Telemáticas (e-mail, chat, video-conferencias, etc.)
- El fin que se persiga:
 - Apoyo
 - Seguimiento
 - Control
 - Evaluación

Es necesario

- Una figura de referencia clara.
- Cercana a los avances realizados.
- Que realice control del aprendizaje.
- Que ofrezca recomendaciones de seguimiento.

4. El Sistema Formativo

Hace referencia al conjunto de reglas que permiten organizar la información y el entorno de aprendizaje.

Debe:

- Favorecer el cumplimiento de los objetivos.
- Aprovechar todos los medios disponibles.

- Establecer un sistema académico.
- Adaptar la formación de cada persona a sus propias necesidades y a las de la organización.
- Establecer mecanismos para evaluar su eficacia.

Formación Multimedia

Es la integración sobre el mismo medio, de elementos de naturaleza diferente (texto + audio + vídeo).

Factores clave en la formación

- Basada en la acción
 - Entrenamiento: Conceptos técnicos y pedagógicos.
 - Simulación: De situaciones reales y casos prácticos.
 - Individualmente global: Adaptado al perfil del alumno.
 - Sistema de hetero-evaluación:

Obtención de resultados para su mejoría en el trabajo. El alumno debe mejorar sus conocimientos para mejorar sus objetivos de aprendizaje (o profesionales en el caso de educación continuada).

El reto de la formación multimedia es un cambio conceptual en donde: la formación sea un método que se base en la simulación y entrenamiento interactivo de las necesidades formativas de los asistentes, basada en el auto-descubrimiento haciendo uso de los elementos tecnológicos existentes.

CAPÍTULO III

MEDIOS AUDIOVISUALES

3.1 MULTIMEDIA

3.1.1 DISEÑO WEB

Diseño Web, es el nuevo e innovador diseño en donde se puede presentar gran variedad de páginas, de tal forma que la interpretación de ellas sea similar en todo, estas páginas se descargan de un servidor web remoto por medio de Internet.

La descarga de las páginas Web, depende del ancho de banda de las conexiones de los usuarios, ya que a mayor ancho de banda, mayor velocidad de visualización.

Al diseñar las páginas web, se debe establecer algunas especificaciones que ayuden a todos los usuarios que visiten las páginas, estas pueden ser: una resolución base con el fin de que los usuarios que trabajen con varios tipos de resolución tengan la misma visualidad en pantalla, imágenes con un formato de archivo apropiado para que puedan ser presentadas al usuario de manera atractiva y agradable, colores adecuados para cada tipo de página y establecer una tipografía que facilite la legibilidad y el fácil entendimiento del usuario.

Composición de una Página Web

El lenguaje en el cual se escriben las páginas web, es el HTML (Hyper Text Markup Language -Lenguaje de Marcación de hipertextos).

El lenguaje HTML es un código simple que funciona como una grilla, dando forma a los elementos y archivos que componen la página, como texto, tablas, fondo, links, etc., que son propios de este lenguaje, también elementos construidos en otros programas, como imágenes, sonidos, videos, etc.

El código HTML se distribuye en la red como un archivo de texto que incluye la estructura, la presentación y el contenido.

Tipos de archivos que soporta un HTML:

Los archivos que pueden insertarse en un *.html son:

- Imágenes: en formato *.gif ; *.jpg ; *.bmp ; *.jpeg
- Objetos de JavaScript: campos de ingreso de datos, applets (ventana de chat), menús desplegables, comportamientos (cambio de imagen cuando el mouse pasa por encima); estilos en el texto (tipografía determinada, color, cambio de color en los links, etc.).
- Plugins: programas que se incorporan para poder ver determinadas cosas (Flash Player, Shockwave Player, etc.)
- Archivos Flash: *.swf. animaciones de tipo vectorial, que pueden tener sonido, incluir imágenes pixelares y funcionar como interfase de navegación.
- Archivos Shockwave:
- Formatos de video: *.avi
- Archivos construidos con el Fireworks: *.png

3.1.2 ESTRUCTURA DEL SITIO

Creación de la Estructura

Se refiere al proceso de identificar la forma que tendrá el Sitio Web que se está desarrollando.

En este sentido es importante hacer una diferencia entre estructura y diseño:

Estructura.- Es la forma que tendrá el Sitio Web en términos generales con sus secciones, funcionalidades y sistemas de navegación. No considera ni incluye elementos gráficos (logotipos, viñetas, etc.).

Diseño.- Se refiere a la solución gráfica que se creará para el sitio, en la cual aparecen colores, logotipos, viñetas, y otros elementos de diseño que permiten identificar visualmente al sitio.

Cuando se habla de la estructura es básicamente a cuál será la experiencia que tendrá un usuario cuando accede al sitio. De esta manera se puede determinar dónde estarán ubicados los servicios interactivos (buscador, sistemas de encuestas, áreas de contenidos).

Usabilidad: Prioridad en el diseño web

La usabilidad es la facilidad de uso. Hace referencia a la rapidez con que se puede aprender a utilizar algo, la eficiencia al utilizarlo, cuál es su grado de propensión al error, y cuánto le gusta a los usuarios.

Es importante buscar colores adecuados para cada uno de los elementos que componen las páginas web (fondos, texto, botones, etc.), evitando colores con gran contraste, ya que puede molestar a los usuarios.

3.1.3 COMPONENTES DE UNA INTERFAZ WEB

Los sistemas de navegación

Generalmente se presentan como menús formados por diferentes opciones, con las que el usuario puede interaccionar; al hacer clic sobre cada opción se carga otra página o sección.



Cada menú de navegación puede estar formado por opciones textuales, gráficas o mixtas, siendo frecuente utilizar en ellas efectos dinámicos para acentuar el carácter interactivo de las mismas.

El efecto más habitual es el conocido rollover, en el que todos los componentes cambian de aspecto al situar el usuario el puntero sobre ella (evento mouseover), volviendo la opción a su estado inicial al abandonarla el puntero (efecto mouseout).



FIG. III.2
Menú con Rollover

También es posible crear menús dinámicos en los que aparecen y desaparecen porciones del mismo según las acciones que haga el usuario sobre sus opciones principales. De este tipo son los conocidos menús de árbol, similares al que ofrece el Explorador de Windows para navegar entre los discos duros y sus carpetas, y los

menús de cortinillas, en los que aparecen y desaparecen capas con grupos de opciones.



FIG. III.3
Menú Superior de Cortinas

Otro tipo de menú muy aceptado es el de pestañas, que simula el aspecto de un clásico archivador de carpetas, apareciendo en primer plano la pestaña activa, en un color diferente y unida visualmente a la base común o al cuerpo de la página.



FIG. III.4
Menú Superior de Pestañas

Desde la aparición del formato gráfico SWF y del programa Macromedia Flash, cada vez es más común ver interfaces de alta calidad gráfica que presentan menús muy dinámicos, con multitud de efectos visuales.



FIG. III.5
Menú Animado Creado con Macromedia Flash

Sean los menús estáticos o dinámicos, gráficos o textuales, lo que no hay que olvidar nunca es que son uno de los elementos más importantes de una interfaz web, ya que son las herramientas que se ofrece a los visitantes para poder navegar por las diferentes páginas que forman el sitio web y para localizar la información que busca.

3.1.4 COLORES EN LA WEB

Colores que ayudan a navegar

La pantalla del ordenador del usuario por lo general soporta miles de colores.

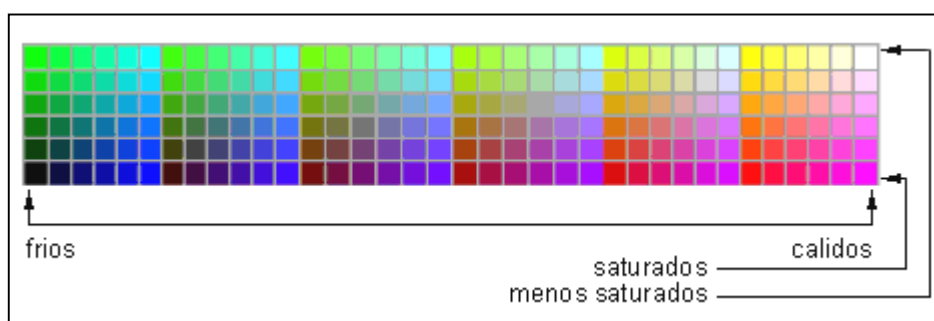


FIG. III.6
Colores Pantalla del Ordenador

La selección de colores básicos se debe mantener dentro del rango de 256 colores. Se puede ampliar el rango en elementos no fundamentales como: fotos, ilustraciones, etc.

Colores en la Barra de Navegación.

Lo mejor es tener dos colores, para identificar el elemento activo de la barra de navegación y para identificar los elementos apagados.

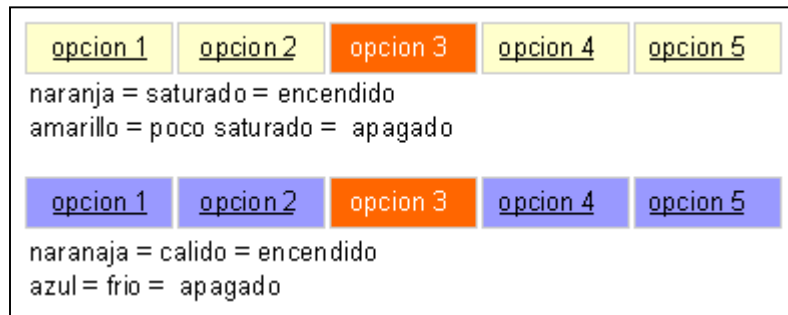


FIG. III.7
Colores Barra de Navegación

Colores en los enlaces

Es recomendable conservar los colores estándar.

Los links tienen 2 estados: sin pulsar y pulsado, por lo que se debe elegir un color saturado para el estado sin pulsar y otro menos saturado para el estado pulsado.

El Color de Fondo.

El texto corrido se lee mejor con fondo claro y texto oscuro. Lo más recomendable es el fondo blanco o el amarillo claro. Otros colores claros son menos cómodos para leer, pero si se tiene lecturas prolongadas, se usan para llamar la atención y conseguir una lectura más compulsiva.

3.1.5 TIPOGRAFÍA EN LA WEB

Los textos se dividen en títulos y cuerpos de textos.

La tipografía adecuada para los títulos deben ser más gruesas y detalladas, en cambio para los cuerpos de textos deben ser simples y lisas ya que son más legibles en el monitor por que son rectas, estas pueden ser el tipo de letra Arial, Verdana y Helvética.

Tipografías recomendadas para textos

- Arial, Helvetica, sans-serif

- Times New Roman, Times, serif
- Courier New, Courier, mono
- Georgia, Times New Roman, Times, serif
- Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif

3.2 TRANSMISIÓN VÍA SATÉLITE

Transmisión Vía Satélite permite recibir y transmitir imágenes, video y audio grabados o en vivo desde y hacia cualquier parte del mundo.

Para ofrecer este servicio se debe contar con una estación terrena la cual se conecta al satélite en cualquier otro punto del planeta.

Las señales de un evento deportivo o noticias de interés mundial son llevadas hasta la estación terrena (normalmente vía fibra óptica), desde donde son transmitidas hacia el satélite y este a su vez las retransmite hacia un punto destino o Site Remoto, el cual puede estar ubicado en cualquier parte del mundo.

Este punto remoto podría ser una estación de televisión, la cual retransmitirá el evento en otro país.

3.2.1 SATÉLITES GEOESTACIONARIOS

El periodo orbital de los satélites depende de su distancia a la Tierra.; cuanto más cerca esté, más corto es el periodo.

Existe una altura para la cual el periodo orbital del satélite coincide exactamente con el de rotación de la Tierra. Esta altura es de 35.786,04 kilómetros.

Vistos desde la tierra, los satélites que giran en esta órbita parecen estar inmóviles en el cielo, por lo que se les llama satélites geoestacionarios.

Esto tiene dos ventajas importantes para las comunicaciones: permite el uso de antenas fijas, pues su orientación no cambia, y asegura el contacto permanente con el satélite

3.3 TRANSMISIÓN VÍA STREAMING

La tecnología streaming (transmisión a chorro o corriente de datos) permite la reproducción de contenidos multimedia como la música y los vídeos, con velocidad de conexión del usuario final a la red (calidad proporcional al chorro).

Consiste en descargar cierta cantidad de información para permitir su iniciación, y mientras los usuarios lo visualizan, se sigue descargándose.

Streaming es muy utilizado en radios y en visualización de videos en Internet de banda ancha.

Este tipo de tecnología hace posible escuchar la música que se desee o ver videos cortos sin la necesidad de descargarlos previamente.

3.3.1 ¿QUÉ ES EL VÍDEO STREAMING?

Un servidor de vídeo streaming es un recurso que facilita la transmisión de clips o películas de vídeo a través de la red.

Este sistema consiste en que la reproducción de los clips o las películas no requiere una descarga previa en el ordenador del usuario, sino que el servidor entrega los datos de forma continua, sincronizada y en tiempo real (al mismo tiempo que se envía, se está visualizando).

El video streaming permite que los usuarios puedan visualizar vídeos de forma rápida y segura.

Hay la posibilidad de realizar la transmisión en tiempo real o bajo demanda:

- **En tiempo real:** El servidor recibe el audio y video para transmitir en directo y lo reenvía a los usuarios que estén conectados en ese momento.
- **Bajo demanda:** Se sube un archivo ya codificado al servidor, y cuando un usuario se conecte verá y escuchará ese archivo desde el principio.

3.3.2 REQUISITOS PARA EL STREAMING

Para poder realizar Streaming es fundamental disponer de un software y hardware que permita codificar la señal y poderla enviar por la red a los clientes.

Estas partes estarán compuestas por un codificador y un servidor, los cuales se comunicaran a través de una interfaz de red.

Se deben utilizar los protocolos como puertos para su comunicación así como definiciones de perfiles simples o múltiples para la codificación.

3.3.3 ¿CÓMO FUNCIONA?

El streaming funciona de la siguiente manera:

- Primero el ordenador (el cliente) se conecta con el servidor y éste le empieza a mandar el archivo. El cliente comienza a recibir el archivo y construye un buffer donde empieza a guardar la información.
- Cuando se ha llenado el buffer con una pequeña parte del archivo, el cliente lo empieza a mostrar y a la vez continúa con la descarga.
- El sistema está sincronizado para que el archivo se pueda ver mientras se sigue descargando, de modo que cuando el archivo acaba de descargarse también ha acabado de visualizarse.
- Si en algún momento la conexión sufre descensos de velocidad se utiliza la información que hay en el buffer, de modo que se puede aguantar un poco ese descenso.
- Si la comunicación se corta demasiado tiempo, el buffer se vacía y la ejecución del archivo se cortaría también hasta que se restaure la señal.

3.3.4 PROGRAMAS DE STREAMING

Existen tres posibilidades:

Real Media es posiblemente la más popular. También es la empresa con más experiencia en el sector y desarrolla muchos productos orientados a la distribución de archivos multimedia

Windows Media de Microsoft. Ya posee un número de usuarios muy importante y seguramente aumentará con rapidez ya que Microsoft incluye el plug-in en la instalación típica de los sistemas operativos que está fabricando.

Quick Time posee menor número de mercado.

3.3.5 PROTOCOLOS

Los protocolos usados para el envío de Streaming son:

- **UDP:** User Datagram Protocol

Protocolo para transmisión de datos, ubicado en la capa 4 OSI (Transporte) del protocolo TCP/IP pero sin transporte.

A diferencia del TCP, el UDP no fragmenta y empaqueta la información (datagramas), y tampoco asigna números a los distintos datagramas.

Dispone de servicios que no incluye la capa IP, los números de puerto para distinguir las distintas solicitudes del usuario, y una suma para verificar que los datos lleguen correctamente.

Las aplicaciones que usan este protocolo deben asegurarse de que reciban la información en el orden apropiado.

- **RTP:** Real Time Protocol

Protocolo estándar de Internet que especifica la forma en que los programas manejan transmisión de datos multimedia en tiempo real en una red.

El RTP trabaja, de forma independiente en la capa de Transporte, con el protocolo de control RTCP para monitorear la entrega de paquetes. Normalmente el RTP utiliza paquetes UDP.

- **RTCP:** Real Time Control Protocol

Protocolo que proporciona información de control sobre la calidad de la transmisión.

Emite paquetes de control periódicos, de manera asociada a cada flujo RTP. Incluye detalles sobre todos los usuarios y estadísticas de pérdidas, que permiten realizar cierto control de flujo y congestión, además de ver si las congestiones son locales o generalizadas.

- **MMS:** Microsoft Media Service

Protocolo de nivel transporte propietario del servicio Windows Media para enviar información ASF, este busca automáticamente el transporte óptimo para retransmitir la secuencia multimedia, usando el siguiente orden: UDP, TCP. HTTP.

3.3.6 PUERTOS

Los puertos usados para el Streaming serán los proporcionados por los protocolos UDP, TCP, HTTP, MMS. Los cuales serán asignados por los servicios o los administradores.

3.3.7 TRANSMISIÓN

La transmisión de un Streaming puede ser por Unidifusión (Unicast) o multidifusión (Multicast).

- **La Unidifusión (Unicast)** se describe como una conexión punto a punto entre el usuario y el servidor, dando una dedicación en exclusiva para el cliente, y por consiguiente se abren tantos canales como usuarios lo soliciten.
- **La Multidifusión (Multicast)** se describe como el envío de una única secuencia para toda la red, la cual tendrá que estar preparada para la multidifusión, y los clientes comparten la misma secuencia enviada.

3.3.8 EMISIÓN

Las emisiones del contenido de un **Streaming** pueden ser por Demanda (On Demand) o Directo (Live).

- **La emisión por Demanda (On Demand)** es el Streaming que solicita el cliente al servidor. Podrá ser utilizado tantas veces como lo necesite, abriendo tantos canales como se requiera.
- **La emisión en Directo (Live)** es el Streaming que el cliente recibe del servidor pero cuya duración no puede ser controlada y solo dispondrá de la información que en ese momento envíe el servidor.

3.3.9 CODIFICACIÓN

Una de las partes más importantes del Streaming es la codificación, o calidad del archivo multimedia, en el cual se tendrá más calidad a más ancho de banda, aunque a causa de las limitaciones de algunos anchos de banda, se utilizarán distintos perfiles para su codificación. Estos perfiles podrán ser de simple bitrate o Múltiple bitrate.

Simple bitrate (simple profile), es aquel cuya codificación esta destinada a un ancho de banda concreto.

Ejemplo: Si se posee una conexión de 56Kbps para los clientes, se debe permitir una conexión con perfiles de 30Kbps. No se utiliza todo el ancho de banda disponible, ya que la codificación Stream siempre se toma unos márgenes de seguridad para comprobar la conexión del usuario, y demás usos de red.

Múltiple bitrate (Variable bitrate) También llamada tecnología SureStream, se basa en el análisis de la conexión de que dispone el usuario y en la calidad que tiene que ser enviada en cada instante al mismo, para su recepción optima.

Funcionamiento del SureStream

La codificación de archivos para SureStream, nos permite introducir en el mismo archivo hasta un máximo de cinco cadenas, las cuales se podrán denominar en ancho de banda bajo y ancho de banda alto. Estos rangos comprenden de 18Kbps a 300Kbps para anchos de banda bajos y de 81Kbps a 10Mbps para anchos de banda altos.

Cuando se codifica una secuencia de SureStream, se debe tener en cuenta el ancho de banda disponible entre el codificador y el servidor, ya que si no se controla este ancho, la recepción por los usuarios será deficiente, por lo cual no tendrá sentido la emisión en este tipo de codificación.

El **SureStream** o Variable bitrate suma los valores de las cinco cadenas más un porcentaje de seguridad, el cual será la parte más pequeña de emisión.

En la emisión de este tipo de codificación la cadena de audio se codifica para todos los anchos de banda con la misma calidad.

El cálculo del porcentaje de ancho de banda de seguridad se determina por el porcentaje calculado de la cadena más pequeña codificada, teniendo en cuenta que habrá que restar el ancho de la codificación de audio.

En la siguiente tabla se muestra aproximadamente los porcentajes a calcular de ancho de seguridad:

MODEM	28.8 Kbps	80%
MODEM	56 kbps	70%

Resto de Conexiones - 66%

Ejemplo:

Se necesita transmitir un evento en directo para audiencias de 28Kpbs y de 56Kbps, se deben seguir los pasos siguientes:

Determinar el ancho de banda a usar por el audio que será para todas las cadenas igual, en este caso la codificación es para anchos de banda bajos como 8kbps. Las cadenas a codificar serán a 17, 29, 35, 45, 57 kbps respectivamente, estos son los totales del Stream.

Para calcular el ancho de banda, se suman los diferentes anchos de banda más el porcentaje de seguridad

$$17 + 29 + 35 + 45 + 57 = 183\text{kbps}$$

% seguridad = 6 kbps (este porcentaje sale de calcular el 80% de la cadena más baja a codificar menos el ancho de audio) $17\text{kps Stream} - 8\text{kbps de audio}$

Una vez sumado todos los valores necesarios para la transmisión ya estaremos dispuestos para saber cual es el ancho necesario entre el codificador y el servidor.

Total Stream + %seguridad = Total conexión Codifi +servidor.

$$183 \text{ kbps} + 6 \text{ kbps} = 189 \text{ kbps}$$

3.3.10 SOPORTE STREAMING

Sistemas compatibles

1. PC

Requisitos mínimos

- 128MB RAM
- Pentium II 266MHz
- Microsoft Windows 98
- Internet Explorer 5

Requisitos de hardware

- 128MB RAM
- Pentium II or better CPU 266MHz de velocidad de reloj o más.
- Tarjeta gráfica acelerada con al menos 2 MB de memoria

Estos requisitos son para los vídeos con un flujo de datos elevado; en caso de que el flujo sea inferior, también lo será la frecuencia de CPU requerida.

Requisitos de software

Sistema operativo:

Microsoft Windows 98, ME, NT, 2000, XP

Navegadores:

- Internet Explorer 5 o superior
- Mozilla 1.0 o superior
- Firefox 1.0 o superior
- Opera 7.0 o superior

Puede que funcione en otros navegadores, pero no está comprobado.

Extensiones de navegador:

Active X ~ o ~ Sun Java 1.3.0 ~ o ~ posterior ~ o ~ Microsoft Java

2. Macintosh

Requisitos mínimos

- 192MB RAM
- G3 350MHz
- OS X Versión 10.2.7
- Safari Versión 1.2.4

Requisitos de hardware

- 192MB RAM
- G3 o superior
- Velocidad de reloj de CPU 350MHz o superior
- Tarjeta de gráficos acelerada con al menos 10 MB de memoria

Requisitos de software

Sistema operativo:

OSX Versión 10.2.7 o superior (con todos los parches actuales)

Navegadores:

- Safari versión 1.2.4 o superior (completamente parcheado)
- Mozilla e IE no siempre funcionan, ya que carecen de Javascript para los conectores Java.

Extensiones de navegador:

Cualquier Sun Java salvo la versión 10.3.9 no parcheada

3. Linux (en fase de prueba)

Requisitos mínimos

- 192MB RAM
- Pentium III 450MHz
- Debian, Red Hat, Suse
- Firefox e IE

Requisitos de hardware

- 192MB RAM
- Pentium III o superior
- Velocidad de reloj CPU 450 MHz o superior
- Tarjeta gráfica acelerada con al menos 4 MB de memoria

3.3.11 MODELO DE SERVICIO

El esquema convencional para la instalación de un servicio de video streaming tiene dos actividades fundamentales y bien diferenciadas:

- La elaboración de contenidos en un formato digital utilizando procedimientos de compresión.

Su primera fase es la captura de audio y video, tanto de eventos en directo o de contenidos grabados (cintas de video, archivos multimedia), y la otra fase de compresión en la que se trata separadamente el audio y el video.

- La distribución de los contenidos por la red a los clientes o usuarios finales incluye la difusión de las referencias, generalmente mediante URLs de los mismos incluidos en páginas web.

Un servidor especializado (servidor de streaming), almacena y distribuye los contenidos a los clientes.

Los servidores pueden proporcionar dos tipos de contenidos:

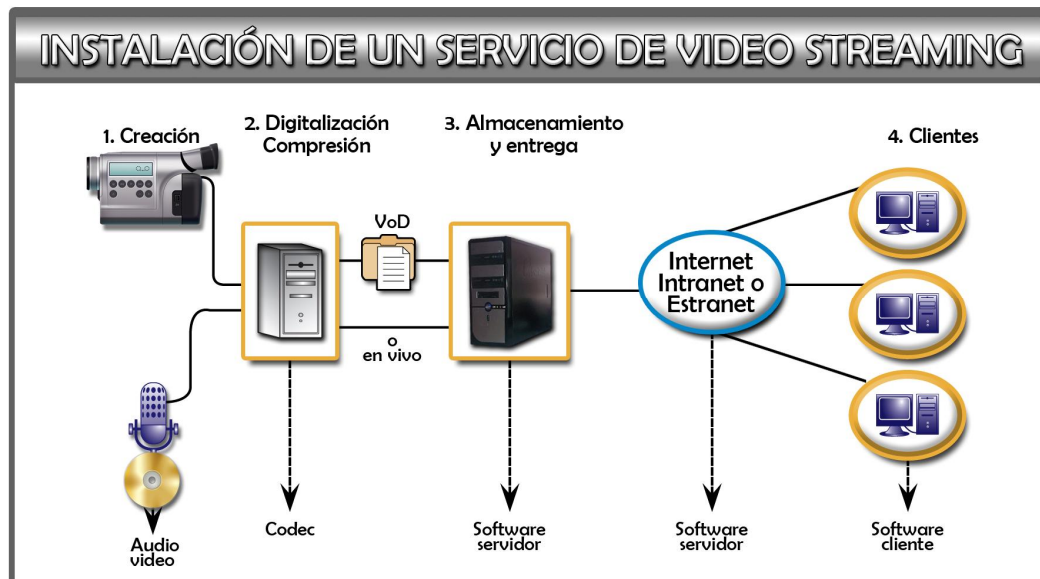


FIG. III.8
Instalación de un Servicio de Video Streaming

- VoD** (video on demand), petición por clientes individuales de archivos almacenados en el servidor.
- Difusión** (broadcast) a varios clientes de un mismo contenido, ya sea creado en ese momento en vivo (live broadcast), o almacenado previamente en el servidor. El sistema de difusión tiene similitudes con los canales de TV.

3.3.12 ACERCA DEL REPRODUCTOR DE VÍDEO

Para reproducir vídeo se utiliza los siguientes programas:

Real

Es el formato más utilizado en el mundo del streaming. RealPlayer es una aplicación ampliamente extendida y es uno de los plug-in más normales de cualquier explorador. Está disponible para múltiples plataformas y se puede encontrar en paquetes que incluyen todas las herramientas necesarias para poner en funcionamiento un sistema de streaming.

Su principal problema es el precio en las instalaciones avanzadas, aunque hay una versión básica gratuita limitada en varios aspectos que se puede utilizar libremente por un periodo de un año. Los productos que suministra la empresa son:

- RealPlayer: El usuario instala en su equipo. Existen dos versiones: la básica es gratuita y la Plus cuesta 30\$.
- RealProducer: Es el compresor. Para audio/video analógico existe una versión básica, gratuita por un año, y una versión Plus de pago (\$150). La versión Plus ofrece características exclusivas como son: un editor para manipular ficheros de streaming, un simulador de ancho de banda, archivar y publicar en web contenidos RealMedia.
- RealSytem Server: es el servidor especializado al que se conectan los clientes. Existen diversas versiones.

Quicktime

Aunque surgido del mundo Macintosh, el cliente Quick Time Player está disponible también para Windows.

Su principal ventaja es que el servidor de streaming es gratuito y también se encuentra disponible para entornos Windows. Los paquetes que podemos encontrar en este entorno son:

- QuickTime Player: Cliente disponible en la versión 5 tanto para plataformas Macintosh como Windows. Existe una versión gratuita y otra de pago (\$30).

- QuickTime Streaming Server: Software servidor de libre distribución, actualmente en la versión 3. Disponible en el mundo Mac para el sistema operativo MacOS X. El servidor admite hasta 2.000 usuarios conectados simultáneamente.

Windows Media

Creado por Microsoft está principalmente limitado por su dependencia del entorno Windows. Su principal ventaja es que todas las herramientas son gratuitas.

- Windows Media Player: Cliente del estándar Windows Media en versión 7.1 para Windows 98, 2000 y ME. Para Macintosh existe la versión 7.01, y versiones anteriores para Windows 95.
- Windows Media Encoder: Compresor para el formato Windows Media. Permite capturar audio, video y pantallas tanto en vivo como pregrabadas, y codificar esta información para su distribución en vivo o bajo demanda. Este producto está limitado al entorno Windows, tanto 98 como 2000 y Me.
- Windows Media Services: Están integrados en Windows 2000. Proporciona el servidor de streaming para situaciones donde el Encoder no es suficiente. Se gestiona a través del Web y proporciona difusiones unicast y multicast, así como autenticación y monitorización de conexiones.

3.4 LENGUAJE TELEVISIVO

El lenguaje de la televisión, es el estudio de la forma de expresión por la televisión, del estilo y modo de comunicarse a través de una sintaxis fundamentalmente visual.

El lenguaje de televisión debe ser caracterizado por el profesional del medio, empleando un lenguaje comprensivo y expresivo y además ha de buscar las palabras precisas, claras, determinantes, descriptivas, del ambiente real que tiene su apoyo en una imagen real.

La propia forma del mensaje, pertenece al lenguaje de televisión, diferente a los estilos narrativos del periodismo. La sensación de presenciar los hechos, hace que el espectador se sienta partícipe en la acción.

La televisión tiene un lenguaje diverso y expresivo, su originalidad esencial consiste en la posibilidad de comunicar a través de imágenes.

3.4.1 EL TEXTO

Cuando se escribe para televisión, no son necesarios los adjetivos. La televisión muestra el color, la forma, la condición y, en conjunto las cualidades de las cosas, pero muchas veces los adjetivos completan la información que da la imagen y contribuyen a que el mensaje televisivo sea más específico.

En televisión, los adjetivos más innecesarios son los calificativos, ya que la imagen y el sonido muestran las cualidades que se expresarían mediante el adjetivo.

Los verbos son la columna vertebral de la información, porque son los elementos que describen los hechos.

Se debe utilizar verbos, porque transmiten acción, muy adecuada para las noticias televisivas, que suelen referirse a temas relacionados con el movimiento y el cambio.

El presente es el tiempo más apropiado para los medios audiovisuales porque indica que la acción está sucediendo.

El pretérito perfecto es el tiempo más utilizado en televisión después del presente y el futuro, constituyendo un tiempo muy apropiado para enfocar las noticias, ya que ayuda a atraer la atención.

En televisión para que las frases sean claras y concretas, es preciso evitar los conceptos abstractos, se debe utilizar los nombres de personas y cosas. Las fórmulas abstractas atraen menos la atención que los nombres y los verbos.

3.4.2 EL PERIODISTA COMO ELEMENTO DEL MENSAJE

El periodista de televisión aparte de las características de exactitud y honestidad, debe tener el poder de pasar de un tema a otro, evitando generalizar.

Además debe poseer cualidades físicas que no desentonen en exceso con los temas que se tratan; ya que su aspecto físico, su vestimenta, su tono de voz entran a formar parte del mensaje informativo que se transmite.

3.4.3 EL PRESENTADOR

La figura de un presentador, debe ofrecer al espectador la suficiente confianza como para garantizar que lo que dice es verdad.

Además tener buena presencia física, tranquilidad ante las cámaras, control de la voz y claridad en la expresión, y lo más importante aparecer siempre dinámico ante sus espectadores.

3.4.4 EL ENTREVISTADOR

El entrevistador es la persona más elemental en la televisión informativa, junto con el presentador y el reportero, debe reunir las mismas cualidades, además debe ser un buen conversador.

3.4.5 EL REPORTERO

El reportero debe adelantarse a los hechos. Su cámara de estar lista, enfocada para captar aquello que va a ocurrir, sin distraerse.

Debe poseer un concepto visual de la noticia, no como una serie de palabras que formen un párrafo, sino como una serie de planos visuales que se unen para contar visualmente un mensaje completo.

3.4.6 EL COMENTARISTA

El comentarista es un periodista especializado, su opinión es respetada por una gran parte de la audiencia. Debe tener una personalidad muy definida y las posiciones y opiniones que mantiene sobre los temas que trata suelen ser perfectamente identificadas por la audiencia

3.4.7 EL MENSAJE TELEVISIVO

Código

Es el conjunto de signos que, estructurados de una manera convenida, tienen el mismo significado para un grupo de personas; y cuya importancia y universalidad está en relación directa con el mayor o menor número de personas que puedan interpretarlo.

Existen diferentes tipos de códigos, los cuales están representados en:

- El periodismo impreso que muestra el mensaje a manera de lenguaje verbal, incluyendo al lenguaje escrito, mediante el vocabulario y la sintaxis del texto realizado por un codificador.
- El periodismo radiofónico también se codifica mediante el lenguaje verbal, básicamente el lenguaje hablado.
- En el mensaje periodístico en televisión, la codificación se realiza partiendo de los elementos mencionados anteriormente, añadiendo la imagen.

La Televisión utiliza el lenguaje no verbal, y el lenguaje verbal (el hablado y escrito), pero se le incluye un nuevo elemento que es la imagen en movimiento.

Contenido

El mensaje de televisión, poseía contenidos de índole comercial, no intelectual, con respecto a los medios tradicionales de comunicación. Progresivamente aumentaron los espectadores atraídos por los programas de televisión, disminuyendo el número de lectores.

En los primeros años de su aparición, la televisión fue muy criticada, por el público de periódicos y el público lector de libros, ya que siendo un medio nuevo tuvo gran éxito, por el creciente público de televisión.

Funciones

Entretener, informar y formar son los tres objetivos del contenido del mensaje de televisión. El primer objetivo, el de entretener es el que mejor se cumple, ya que cualquier programa de televisión posee contenidos con el fin de producir emociones en el espectador.

Las tres funciones esenciales de la televisión además de la de entretener, son: formativas, informativas y persuasiva.

▪ Función Formativa

La función formativa del mensaje de televisión fue aprovechada por los pedagogos, para fortalecer los métodos educativos clásicos.

En la actualidad, esta función se ha quedado reducida a ciertos programas especiales o documentales educativos.

- **Función Informativa**

El público ve televisión, principalmente para entretenerse, pero la gente también ve televisión para sentirse informados, para estar al corriente de lo que pasa en el mundo y para aprender.

- **Función Persuasiva**

El espectador busca reforzar sus conocimientos a través del mensaje de televisión, algunas de sus opiniones, inconsciente o conscientemente las deriva de allí, especialmente cuando se trata de temas muy complejos, y donde es necesario una fuente creíble para la información.

3.4.8 TECNOLOGÍAS EN LA TRANSMISIÓN REGULARES DE TELEVISIÓN

El vídeo doméstico

El video doméstico fue creado para que el espectador pueda ver a su antojo, en su horario personal, sin depender del canal de televisión, el programa que previamente ha grabado o ha comprado grabado.

Cuando se produce películas, obras de teatro, conciertos, etc., se realiza con una codificación del mensaje para algo fugaz, mientras que la producción del vídeo doméstico informativo, es para algo permanente, porque no sólo se trata de construir un programa de televisión, sino una obra concreta permanente, que sea tan importante para el presente y para dentro de varios meses e incluso años.

La vídeo revista

Con la aparición del vídeo doméstico, surgieron también las revistas de vídeo, se trataban de programas de televisión creados para ser vistos, en su mayoría por grupos de profesionales.

Las revistas especializadas en vídeo, se codifican a partir del modelo de programa semanal de televisión, con un presentador que introduce crónicas de actualidad y reportajes muy detallistas con temas de mucho interés para el público al que va dirigido, también en revistas de vídeos, se encuentran entrevistas de actualidad con personajes conocidos que han hecho algún nuevo descubrimiento técnico.

Vídeo promoción

El vídeo promocional, es el incentivo que ayuda a vender la prensa escrita, casi todas las revistas de actualidad se venden acompañadas de un vídeo, que en la mayoría de los casos, no tiene nada que ver con los temas que tratan las publicaciones impresas.

Vídeo periódico

Todavía el vídeo periódico no ha podido sustituir a la prensa escrita, y si llegara a hacerlo en el futuro, pasaría a ser un elemento imprescindible y complementario de todas las informaciones que se presentan en el periódico impreso.

Existen numerosas publicaciones que ofrecen su contenido en soporte informático, es incluido como un elemento imprescindible, por poseer secuencia de imágenes en movimiento como complemento al resumen informático de su periódico o revista.

La televisión por cable

El cable surge por la necesidad de cubrir ciertas áreas pobladas en las que la recepción de TV por ondas hertzianas (aire) no era buena.

Su finalidad era poder llevar la señal de televisión a comunidades o casas que no podían recibir las transmisiones tradicionales por el aire. El cable se creó como un elemento técnico para llevar señales de televisión.

Televisión por cable, permite ofrecer múltiples canales de programas de televisión, mediante el empleo de una fibra óptica de alta velocidad con excelente resolución.

Consigue influir en la programación, ya que se pueden escoger los canales, en el contenido de los programas de TV y en el precio de la suscripción.

En la actualidad, las grandes cadenas televisivas utilizan el cable para transmitir su programación por todo el mundo, algunas de estas son: Travel Channel dedicado al turismo, Discovery a los documentales, CNN a las noticias, etc.

3.5 MÉTODOS PARA LA PRODUCCIÓN DE PROGRAMAS

3.5.1 EL GUIÓN

El guión es la manera más sencilla de encontrar un marco referencial que contenga pensamientos, a fin de dar armonía, profundidad y sentido.

Es el desarrollo detallista de una historia realizada en el tiempo y en el lugar, que narra un conflicto y muestra las acciones tendientes a superarlo, hasta llegar a una solución o desenlace.

Las imágenes tienen mayor capacidad de ser retenidas en la mente del espectador que las palabras.

Un guión debe comunicar absolutamente todo, pero con las mínimas palabras posibles.

El guión contiene los diálogos, las características particulares de los personajes, sus motivaciones, sus sentimientos, el lugar donde se desarrolla la acción, etc.

Cada escena puede llevar la sugerencia de los planos, con su diálogo y musicalización. Las acotaciones (comentarios) van con mayúsculas al igual que el nombre de los personajes, pero estos últimos subrayados.

Los diálogos en minúsculas. Se escribe las palabras y el parlamento sin separaciones ni vueltas de páginas. Siempre se debe numerar las páginas.

El director asume el aspecto técnico del guión y debe verificar cada etapa de su desarrollo. Especifica los planos y la continuidad de los mismos dentro de cada escena, los ruidos, la musicalización, las acotaciones sobre iluminación, lentes especiales, filtros, etc.

Es preciso clasificar los datos de las columnas, generalmente se empieza por la localización, es decir por el lugar donde se debe grabar. En segundo término hay que tomar en cuenta a los actores.

El guión se subdivide en 2 grupos, estos son: el guión literario y el guión técnico

EJEMPLO DE GUIÓN LITERARIO

IMAGEN	SONIDO
ESCENA 1- INTERIOR DE – COCINA – DÍA	(AMBIENTE SONORO DE COCINA)
María esta cocinando.	<u>MARÍA</u> : (SORPRENDIDA) Antonio, ¿qué hiciste?
Antonio, su hijo de cinco años, entra despacio para que no se de cuenta y saca un cuchillo que está sobre la mesa. Al se demasiado alta, hace ruido y su madre lo sorprende.	<u>ANTONIO</u> : (ASUSTADO) Nada, buscaba algo para jugar.

FIG. III.9
Guión Literario

EJEMPLO DE GUIÓN TÉCNICO

VIDEO	AUDIO
FADE DE APERTURA	
P. GENERAL DE COCINA TRAVELLING HACIA MARÍA.	SE ESCUCHA MÚSICA EN LA RADIO Y EL RUIDO DE LAS LLAS).
María que está cocinando.	
CORTE A	
Antonio. Paneo de entrada en la cocina.	
CORTE A	
María. Antonio entra en cuadro. Paneo de Antonio hasta la mesa.	<u>MARÍA</u> : (SORPRENDIDA) Antonio, ¿qué hiciste?
CORTE A	
P. DETALLE	
Mano sobre mesa.	<u>ANTONIO</u> : (ASUSTADO)
CORTE A	
Caída del cuchillo.	Nada, buscaba algo para jugar.

FIG. III.10
Guión Técnico

Se puede trabajar sin guión, pero realizarlo después con las imágenes conseguidas, como es el caso de:

- Los documentales, que son registros de acontecimientos y de seres que desde su lugar de origen nos muestran su cotidianidad. Pueden tener una modalidad informativa, moralizante o ideológica, pero no puede ser ni dramática ni de ficción.
- Las entrevistas que son muy similares a los testimonios, solo que en este caso aparece un periodista.

3.5.2 ELABORACIÓN DE LAS TOMAS

Una toma se define por el cambio de posición de la cámara. En tanto no varíe la posición, permanecemos en la misma toma aunque pueden cambiar las cosas que se registren. Y no bien se cambia la posición de la cámara, tenemos una nueva toma aunque la cosa enfocada en la nueva posición sea la misma.

Una escena es una serie de tomas en una unidad espacio temporal.

En cambio una secuencia está constituida por un conjunto de tomas o escenas que tienen una unidad de sentido entre sí, al tratar un mismo tema.

Los nombres de las tomas o shots usados en el lenguaje cinematográfico son:

Long shot (L.S): Toma amplia donde el encuadre de la cámara incluye todo el escenario. Plano General. Panorámica.

Médium long Shot (M.L.S): Toma amplia que incluye casi todo el escenario, encuadro menor al anterior. Plano Medio Lejano.

Full shot (F.S): La persona de cuerpo entero. Plano Medio.

Knee shot (K.S.): Toma de la persona desde las rodillas hasta la cabeza. Medio Primer Plano.

Médium shot (M.S.): Plano de la cintura a la cabeza. Medio Primer Plano.

Médium close up (M.C.U.): Plano del pecho a la cabeza

Close Up (C.U.): Plano correspondiente a la toma de la cabeza. Se llama también primer plano.

Big close up (B.C.U.): Gran acercamiento. Parte del rostro, generalmente de la frente a la barvilla. Gran primer plano.

Detalle o Inter.: Plano muy cercano de un objeto o parte del cuerpo que se incluye en una acción.

3.5.2 .1 Movimiento de Cámaras

Instalada la cámara sobre el trípode, se puede manejar haciendo diferentes movimientos y angulaciones:

- La panorámica: (Pan) es el desplazamiento de la cámara sobre su eje, moviéndose de derecha a izquierda o viceversa.
- Panorámica vertical. Hacia arriba o hacia abajo, moviendo la cámara sobre el eje del trípode.
- A una altura normal para una vista horizontal: es el caso para las tomas denotativas o referenciales.
- El picado: el trípode se pone a mayor altura y se inclina la cámara hacia abajo. Si se toma en esta posición a un hombre se verá achatado, aplastado y da la sensación de peligro y desprotección.
- Contrapicado: aquí la cámara se ubica mirando hacia arriba. La persona o el objeto enfocado cobra realce, parece más importante, de mayor respeto.

El empleo de los movimientos de la cámara pueden ser:

Zoom de acercamiento o alejamiento: por medio de un cambio de distancia focal del lente, se puede pasar de un primer plano a una plano general o viceversa sin mover la cámara de su lugar.

El zoom es un efecto óptico, por el cual los objetos lejanos se aproximan o alejan. Cuando el zoom se acerca para tomar primeros planos, las superficies se aplastan y se pierde la sensación de profundidad. Esto no sucede en el caso que se use el “travelling”.

Para hacer una toma de buena calidad, conviene determinar los objetos que serán tomados en cuenta con zoom. Entonces se enfocaran en un Primerísimo Primer Plano (P.P.P.), para no correr el riesgo de que después resulten desenfocados.

Travelling: Es el movimiento de la cámara en el espacio mediante un riel o una grúa o una dolly (base movable) que la transporta. A diferencia del zoom, el travelling mantiene la profundidad del campo y produce una sensación más real y verosímil.

3.5.2.2 Iluminación

Iluminación de exteriores

Las condiciones más favorables para la iluminación de exteriores. Son las que se registran durante la grabación en lugares abiertos y al aire libre. La luz solar es considerada “blanca” y por lo tanto no varía la calidad de los colores.

La posición del sol puede modelar los rostros o los objetos a favor o en contra. Las fuentes de luz pueden provocar, al hacer un paneo, lugares más iluminados que otros, dando lugar a un fuera de foco, que arruinará la toma.

Iluminación de interiores

Cuando no existen luces auxiliares, se puede ubicar la escena dentro de la influencia de la luz natural, como las ventanas y las puertas, encender las luces de la habitación y aumentar la ganancia de la cámara para que entre en el dispositivo la mayor cantidad de luz.

Se puede utilizar las luces portátiles como las lámparas de cuarzo halógenas de 500 y 1000 voltios. Si se coloca gelatina de colores, se consigue, por ejemplo con el azul, el efecto de la luz nocturna.

3.5.2.3 Iluminación reflejada

Es una luz homogénea que se consigue dirigiendo las luces hacia las paredes y el techo de una habitación pintada de color claro.

Tienen la ventaja de no crear sombras e iluminar sin diferencias de intensidad una superficie.

3.5.2.4 Composición Dinámica de los Planos

Las imágenes en movimiento tienen más dinamismo que las imágenes fijas y mantienen una atención más sostenida.

El dinamismo se produce por:

- La velocidad interna de los centros de interés, en relación con otros elementos situados en el mismo plano.
- La dirección del movimiento se hace más potente si es vertical y ascendente.
- Los paneos que tienen más fuerza cuando se realizan de izquierda a derecha.
- Las diagonales que conducen la mirada hacia un punto en el cual buscamos una respuesta con rapidez.
- La acción de un actor que se dirige hacia la cámara o cuando ésta realiza un zoom o travelling hacia él.
- Sólo el movimiento no genera dinamismo. Si se vé una escena en la que un auto es manejado siempre a la misma velocidad aburre a la audiencia, es necesario que se provoquen cambios en el ritmo de desplazamiento.

3.5.2.5 Micrófonos, registro de sonido y musicalización

Micrófonos

Son elementos que transforma la energía eléctrica mecánica del sonido en energía eléctrica captable por los equipos.

Reproducen el sonido con la mayor fidelidad posible aunque nunca exactamente igual al original.

Clasificación de Micrófonos

Respuesta direccional: Se refiere a la dirección de captación de los sonidos dentro del ambiente en que es utilizado. De esta manera se puede seleccionar las fuentes que nos interesan y eliminar las otras.

Mientras más direccional es el micrófono, menos reverberación y ruidos tendrá una grabación.

Omnidireccionales: Captan los sonidos en 360 grados.

Bidireccionales: Captan los sonidos en un área en forma de 8. Es sensible a los sonidos emitidos en sus lados opuestos y no registra en los costados.

Cardioides: Captan en un área con forma de corazón. Su lado sensible es muy amplio y sus laterales también registran los sonidos. Abarca unos 160 grados.

Supercardioides: Es la sumatoria del bidireccional y el cardioide. Se considera que es el mejor para lograr el equilibrio entre las fuentes principales y las ambientales.

Micrófonos Corbateros: Son omnidireccionales y fácilmente disimulables dentro de la ropa.

Hiperdireccional: Selecciona del entorno, una fuente en particular. Ideal para captar sonido a distancia. Abarca un campo de 50 grados.

Registro de sonido

Hay distintas formas de registrar el sonido para video:

2. Grabar simultáneamente el sonido junto con la imagen.

Con el sonido en directo se toma el diálogo y los sonidos de los personajes que serán los definitivos en la edición final.

Cuando se trabaja con actores, se debe utilizar micrófonos inalámbricos que tengan alcance hasta diez metros y además sean disimulables bajo la ropa.

2. Agregar sonido en la etapa de post- producción.

Se realiza con el agregado de sonido o el doblado de los diálogos durante la edición, en la etapa de musicalización y ambientación en la post-producción.

El sonido en off

Es el sonido que se escucha sin ver la fuente que lo produce en la pantalla.

Crea la sensación de continuidad del espacio ficticio con la realidad del espectador. El sonido en off tarda más en ser reconocido, hay que darle al espectador el tiempo necesario para que lo interprete.

Musicalización

2. Ambientación Musical

Es la etapa creativa de post-producción, en que se seleccionan los temas musicales más adecuados al espíritu de la escena. La Edición musical, consiste en la ubicación de la ambientación musical en las escenas seleccionadas.

Se debe tener en cuenta la forma en que entra la música y como desaparece. Es conveniente hacerlo en cortes naturales que marcan los acentos del tema musical, o por un ruido que se produce en la escena.

2. Ambientación sonora

Es una función que contiene a la ambientación musical y edición musical que incluye también a los sonidos subjetivos.

Los sonidos (música y ruidos) se dividen en objetivos y subjetivos:

a. Sonidos subjetivos

Son aquellos que tienen referencia a la interioridad de un personaje. Un recurso muy útil para moverse en un plano de lo subjetivo es el silencio o la distorsión del sonido.

b. Sonidos objetivos

Son aquellos anotados en el guión con el propósito específico de acompañar la acción de la escena. Los sonidos objetivos también se conocen como efectos de sala.

En ocasiones no se obtiene buenos sonidos, entonces es necesario crearlos en la post-producción.

3.5.3 Edición

Una vez concluida la producción, es decir la grabación de los planos deseados, se llega a la edición que es una etapa incluida en la post-producción.

La edición de vídeo es un proceso mediante el cual se elabora un trabajo audiovisual a partir de las imágenes obtenidas de una cinta de video grabada previamente.

3.5.3.1 Edición no lineal

La edición no-lineal permite insertar segmentos, eliminarlos, y cambiarlos de posición en cualquier momento durante la edición.

Durante la edición no-lineal los segmentos originales de video se transfieren digitalmente al los discos duros de un computador (digitalización) antes de comenzar a editar. Una vez que se han convertido en información digital el sistema de edición los puede ubicar y presentar en cualquier orden, instantáneamente.

Asimismo durante la edición no-lineal puede agregarse una cantidad considerable de efectos especiales incluyendo fades, disolvencias, títulos y corrección de color por escena. También puede mejorarse el sonido y efectos sonoros diversos. En algunos sistemas es posible hasta comprimir y expandir la longitud del audio y el video.

3.5.4 Formatos de Archivo

Formatos de Video:

.avi: El formato de video estándar para Windows. Estos archivos necesitan un reproductor AVI Video para Windows (aviprox.exe) o el Windows Media Player (Reproductor de Windows Media) de Microsoft.

.mov/.movie: El formato común para películas en QuickTime, la plataforma para películas nativa de Macintosh. Puede utilizar diversas aplicaciones para reproducir archivos .mov incluyendo el Sparkle o el MoviePlayer en Mac, y QuickTime para Windows.

.mpg/mpeg : Un formato estándar para “películas” en Internet, usando el esquema de compresión MPEG. En Mac, se usa el Sparkle para reproducir archivos .mpg o para convertirlos en películas en QuickTime. Hay varios reproductores MPEG para Windows y un sitio MPEG FTP que tiene una gran colección de recursos de reproductores de MPEG para todas las plataformas (Mac, y Windows).

.qt: Otra extensión que indica una película en QuickTime.

.ram: Un formato popular de RealNetworks para secuencias de video. Para ver estos archivos se necesita RealPlayer.

Formatos de Sonido

.au/uLaw/MuLaw: El formato de sonido que más comúnmente se encuentra en la Web. Los Macs necesitan Sound App para reproducir este tipo de archivo; los PCs pueden utilizar Waveform Hold and Modify (whamxxx.zip) que proporciona soporte para varios formatos, conversión entre ellos y funciones de edición de archivos.

.aiff : Otro formato de sonido bastante comúnmente encontrado en la Web. A pesar de ser un formato Macintosh, también puede ser utilizado en otras plataformas. Requiere los mismos programas que .au para reproducirlo.

.mp3 : El formato de archivo más popular en la Web para la distribución de música con calidad de CD. Un archivo de 1Mb equivale a aproximadamente un minuto de música. Este tipo de archivo requiere un reproductor de MP3, disponible para Macintosh y Windows.

.ra: Un formato propietario de secuencia de audio llamado RealAudio. Creado por RealNetworks, RealAudio le permite reproducir sonidos en tiempo real. Este tipo de archivo requiere el RealPlayer, disponible para Macintosh y Windows.

.wav : El formato de sonido nativo para Windows. En Mac puede utilizar el Sound App para reproducir archivos .wav. Para PC, se utiliza Waveform Hold and Modify o Goldwave para reproducir estos archivos.

3.6 Diseño Tipográfico

Tipografía

La tipografía es el arte de crear y componer tipos a fin de comunicar un mensaje.

El término “tipo” incluye el diseño y función de símbolos alfabéticos y no alfabéticos para representar el lenguaje.

El elemento fundamental de un carácter es el trazo.

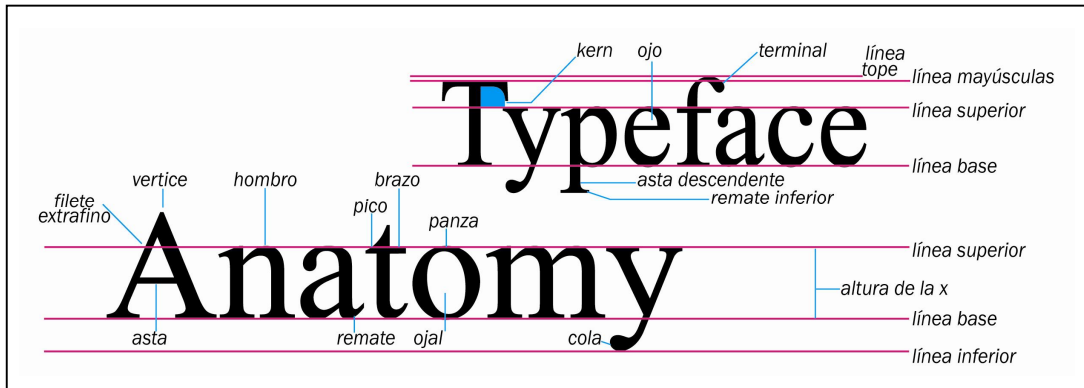


FIG. III.11
Tipografía

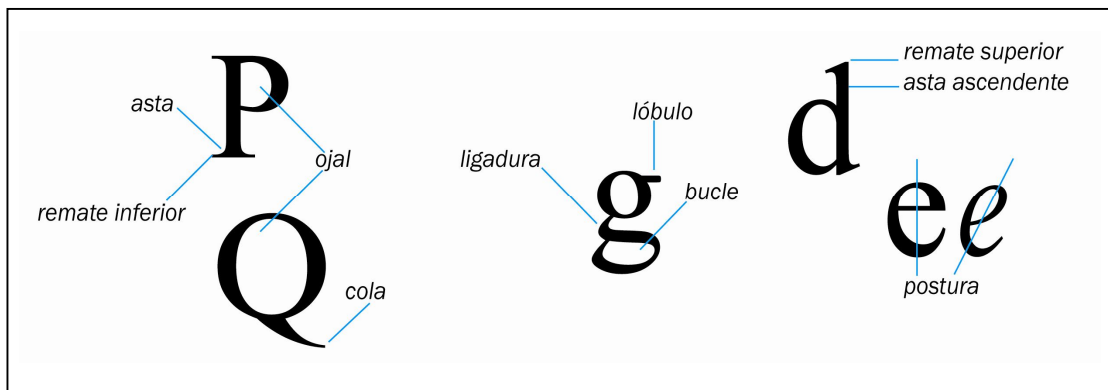


FIG. III.12
Elementos de los Caracteres

Grosor de los caracteres

La negrura o pesadez de un carácter es su grosor. El grosor de un carácter se determina por la relación entre el espesor del asta y la altura general. Existen dos grosores. Normal y negrita.



FIG. III.13
Grosor de los Caracteres

Ancho de los caracteres

El ancho de un carácter viene determinado por el intervalo de espacio entre las astas verticales y los ojales. Condensado, normal y expandido son algunos de los términos que describen el ancho.

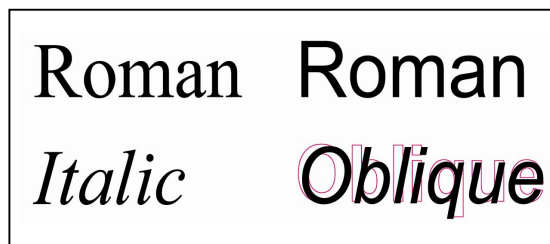


FIG. III.14
Ancho de los Caracteres

Postura de carácter

La posición estándar, recta de un carácter se conoce como romana porque surgió del alfabeto creado por los romanos. Estas letras eran tan verticales.

Francesco Griffo creó un tipo que se parecía a la escritura a mano. Los caracteres se inclinaban hacia la derecha y poseen una estructura diferente a la romana, se denomina como cursiva.



Los caracteres que se inclinan hacia la derecha pero se parecen a los caracteres romanos en cuanto a estructura, se denomina romana inclinada u oblicua.

Tamaño del carácter

El tamaño en puntos de un tipo digital viene determinado por el asta ascendente más alta y el asta descendente más baja.

En los tipos impresos, los de menos de 12 puntos se consideran letra de texto y los de más de 12 puntos se consideran tipos para titulares. Estas reglas pueden cambiar cuando se utilizan tipos para pantalla de un ordenador o vídeo.

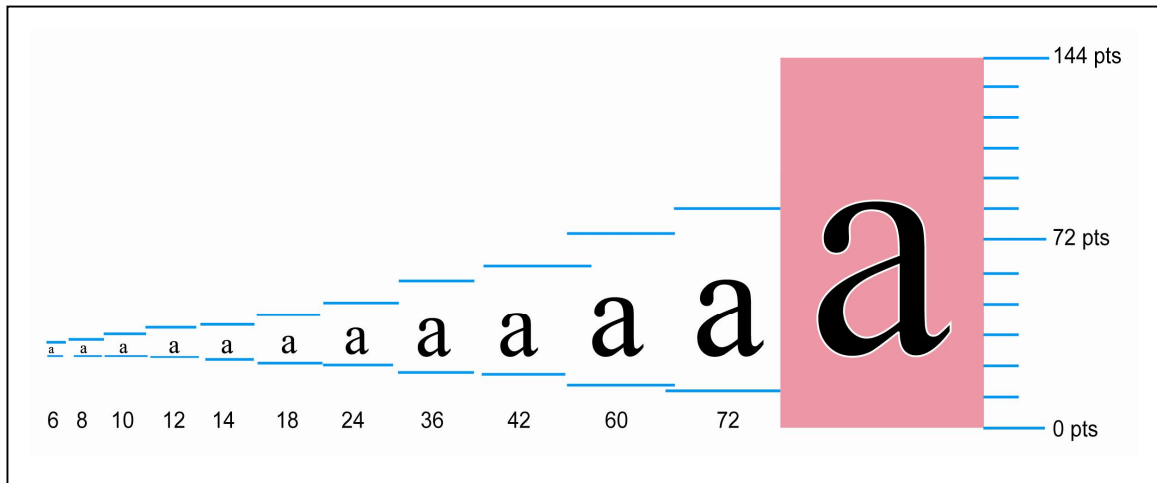


FIG. III.16
Tamaño de los Caracteres

Espaciado (Set)

Todas las letras del alfabeto se unen para formar palabras, pero poseen un espaciado diferencial entre ellas.

Éste es el espaciado de cada letra de acuerdo con su ancho individual.

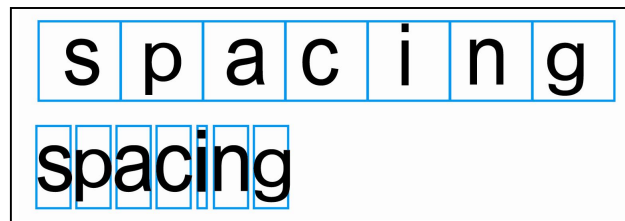


FIG. III.17
Espaciado (Set)

Tracking

Es el ajuste de espacio uniforme de las letras en una palabra, frase, párrafo o texto completo.

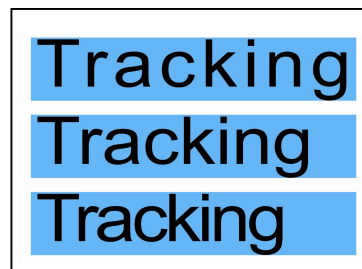


FIG. III.18
Tracking

Kerning

Hace referencia a la relación espacial entre dos caracteres concretos. Algunas letras crean un espacio poco acertado, debido a que son demasiado estrechas.

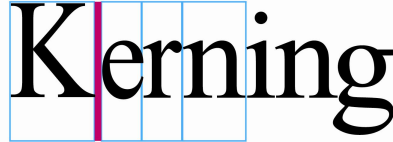


FIG. III.19
Kerning

Interlineado

Es la distancia vertical entre las líneas bases del tipo. Equivale a la suma del tamaño en puntos del tipo usado y la cantidad de espacio añadido entre las líneas base.

El ser humano que percibe un diseño contribuye a su conocimiento gracias a su experiencia cultural pues, tiene una mayor o menor sensibilidad, diferentes intereses y conocimientos previos, hábitos y costumbres diversos.

El ser humano que percibe un diseño contribuye a su conocimiento gracias a su experiencia cultural pues, tiene una mayor o menor sensibilidad, diferentes intereses y conocimientos previos, hábitos y costumbres diversos.

El ser humano que percibe un diseño contribuye a su conocimiento gracias a su experiencia cultural pues, tiene una mayor o menor sensibilidad, diferentes intereses y conocimientos previos, hábitos y costumbres diversos.

FIG. III.20
Interlineado

LEGIBILIDAD

Leer en pantalla

Los atributos específicos de un tipo para mejorar su legibilidad varían debido a la resolución de presentación.

La familia Univers muestra como la resolución de presentación puede ser perjudicial para el peso, ancho y postura, reduciendo así su legibilidad.

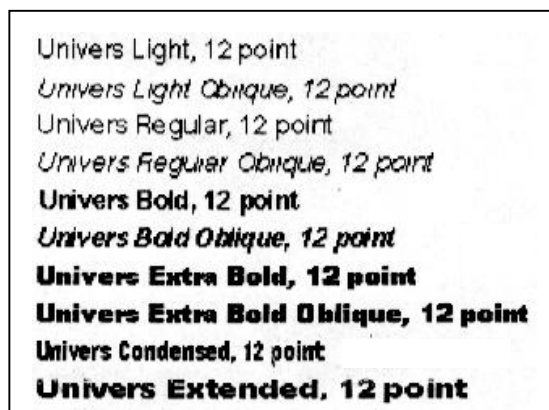


FIG. III.21
Legibilidad

Las variaciones de asta fina, especialmente la cursiva, presentan dificultades, ya que en algunas veces ni siquiera se ve el asta.

Los anchos de asta no son reglares, y los ojales aparecen cerrados en los tipos de mayor grosor.

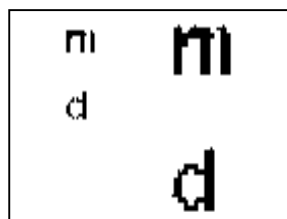


FIG. III.22
Anchos de Asta

Algunas combinaciones de letras se pueden leer como una sola, cuando el espacio entre ellas (tracking) sea demasiado reducida. Por ejemplo: las combinaciones de las letras “r” y “n”, y “c” y “l”.

Los efectos especiales, como el perfilado y las sombras también pueden plantear problemas de legibilidad.

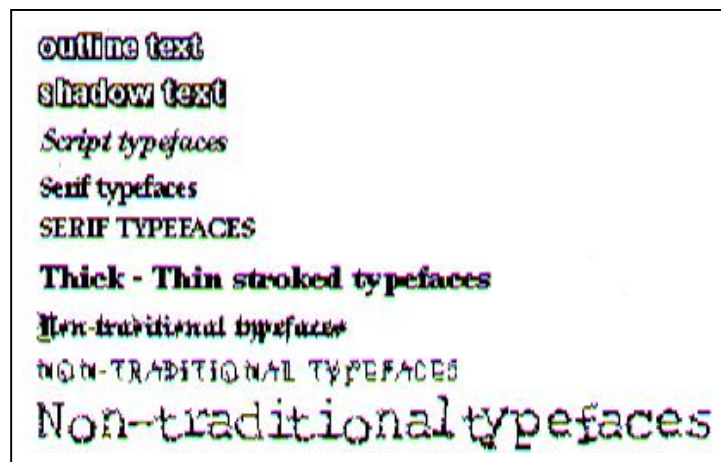


FIG. III.23
Problemas de Legibilidad

Los tipos pueden presentar problemas por su irregularidad entre caracteres y formas demasiado estilizadas, funcionan peor en pantalla que los tipos sin remate y su uso debe limitarse a titulares.

Las secuencias de película, video y digital

Los medios de película, video y digital, pueden categorizarse en formatos: película de 35mm, cinta de video VHS y el medio digital Quicktime.

La frecuencia de frame hace referencia a la velocidad de proyección (película) o presentación (video/digital). Se mide en frames por segundo, la película de 35 mm corre a 24 frames por segundo (24fps), lo que significa que 24 frames de la película pasan por el proyector cada segundo.




El video es 30 fps (exactamente, 29,97 fps)y 25 fps.

Las secuencias de Quicktime pueden tener cualquier frecuencia de frame.

La resolución de presentación hace referencia al número de pixels en una línea de barrido horizontal multiplicado por el número de líneas de barrido.

La película no es un medio digital por lo que no se mide en pixels, sino en puntos por pulgada (ppp). La película es un medio de tono continuo, como una fotografía. Sin embargo, la creación de secuencias digitales para trasladar a película se mide en pixels.

Tabla I.- Formatos de Película y Video

 <p>Video y película de 35mm – académica La apertura es 1,33:1</p>	 <p>Película de 35 mm – Norma europea El ancho de pantalla es la relación de 1,66:1</p>	 <p>Película de 35 mm – Norma americana El ancho de pantalla es de 1,85:1 o la relación 16:9</p>
--	---	--

FUENTE: LIBRO “TIPOS EN MOVIMIENTO”

ELABORADO POR: Autor de Tesis

Sistema de edición del color

Otra forma de clasificar los formatos de vídeo es mediante los tres sistemas de emisión y color usados internacionalmente, que difieren en la frecuencia de frame, relación de aspecto, resolución y calidad del color:

- **Ntsc, Nacional Televisión Systems Comité**
29, 97 frames por segundo con una resolución de línea de barrido de 484.
- **SECAM, Sequential Couleur Avec Memoire**

25 frames por segundo con una resolución de línea de barrido de 625.

- **PAL, Phase Alternación Line**

25 frames por segundo con una resolución de línea de barrido de 625.

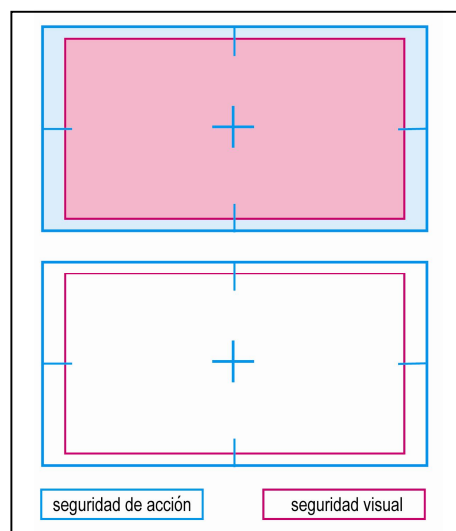
Tamaño del fotograma. Mientras que en la pantalla del televisor convencional la imagen se forma en base a líneas horizontales (525 en NTSC y 576 en PAL), en la pantalla del ordenador se crea en base a un mosaico de píxeles. Por otra parte, mientras la resolución del televisor es fija, la de la pantalla de ordenador es variable.

Fotogramas por segundo (fps). El vídeo es en esencia una sucesión de fotogramas que al visualizarse a una determinada velocidad crea la ilusión de movimiento. En NTSC la frecuencia es de 30 fps mientras que el valor en PAL es de 25. En aplicaciones multimedia es frecuente que el vídeo se reproduzca a la mitad de estos valores.

Píxel Aspect Ratio. Existen diferencias que afectan a la forma del píxel. Mientras en una pantalla de televisor es rectangular, en un monitor informático es cuadrado. En consecuencia una misma imagen puede aparecer deformada.

Zonas seguras del título y la acción

Las zonas seguras de título y acción son áreas básicas para la legibilidad, ya que son las zonas de frame que se recortan cuando se visualiza la cinta en diferentes monitores de video.



Los distintos monitores de video pueden recortar los bordes exteriores del frame, así que los créditos y acciones esenciales deberían evitar los bordes y permanecer en las zonas seguras de título y acción.

Tabla II.- Especificaciones y Técnicas Comunes

ESPECÍFICACIONES TÉCNICAS COMUNES				
Medio	Formato	Frecuencia de frame		Resolución de presentación (pixels)

Video (análogo)	Cinta de video UMatic Betacam SP Video8 Hi8 Super VHS VHS	NTSC 29,97 fps 29,97 fps 29,97 fps 29,97 fps 29,97 fps 29,97 fps	PAL/SECAM 25 fps 25 fps 25 fps 25 fps 25 fps 25 fps	NTSC 640 x 480 640 x 480 640 x 480 640 x 480 640 x 480 640 x 480	PAL/SECAM 720 x 576 720 x 576 720 x 576 720 x 576 720 x 576 720 x 576
Video (digital)	Cita de video D1/D2 Betacam digital Betacam SX DVCAM/DVC Pro Mini DV Digital8	NTSC 29,97 fps 29,97 fps 29,97 fps 29,97 fps 29,97 fps 29,97 fps	PAL/SECAM 25 fps 25 fps 25 fps 25 fps 25 fps 25 fps	NTSC 720 x 486 720 x 486 720 x 486 720 x 486 720 x 480 720 x 480	PAL/SECAM 720 x 576 720 x 576 720 x 576 720 x 576 720 x 576 720 x 576
Película (analógico)	Película 35 mm Super 16 mm Super 8 mm 8 mm	24 fps 24 fps 24 fps 18/24fps 18/24fps		2048 x 1536, 1234, 1152 2048 x 1234 2048 x 1536 — —	
Secuencia digital	Quicktime Macintosh y Windows AVI Sólo Windows	Cualquiera, 15/30 fps es común Cualquiera, 15/30 fps es común		Cualquiera, común en relación 4:3 640 x 480, toda la pantalla 320 x 240, ½ pantalla 240 x 280, 1/3 pantalla	

FUENTE: LIBRO “TIPOS EN MOVIMIENTO”

ELABORADO POR: Autor de Tesis

FOTOGRAMA

Formato de Imagen

El espacio de composición activo con relación a la pantalla se conoce como fotograma.

El fotograma en película hace referencia a la imagen sobre la película y las dimensiones de la pantalla proyectada.

El fotograma en video (frame), hace referencia al propio monitor de video.

El fotograma en los medios digitales hace referencia al área rectangular que limita la imagen.



FIG. III.25
Formatos de Imagen

El fotograma de imagen es la proporción entre la anchura y la altura del fotograma.

Algunos formatos comunes son: 1.33:1, o 4:3; 1.66:1; y 1.85:1, o 16:9.

Los colores

Zona acción



FIG. III.27
Fotograma Extensión Vertical

Composición

El fotograma también es un dispositivo composicional, que define los límites del espacio de visualización activo.

El fotograma funciona como una habitación que contiene elementos que están totalmente dentro del espacio activo.

El fotograma también puede funcionar como una ventana por la que se ve una parte de la superficie. A través de ella podemos ver elementos completos o parte de ellos.

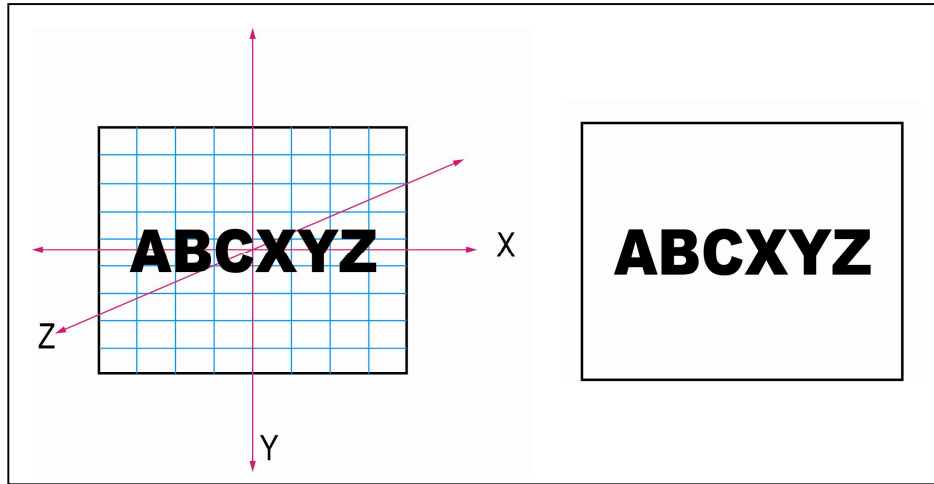


FIG. III.28
Fotograma Como Habitación (contener)

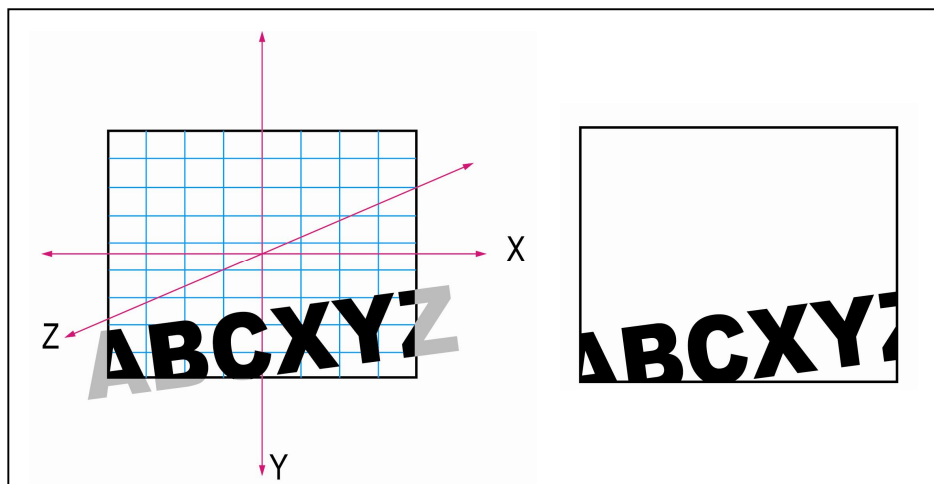


FIG. III.29
Fotograma Como Ventana (captar)

Fondo

El fondo puede ser fondo plano o fondo lineal.

El fondo plano es la relación entre el plano de fondo y el fotograma y el objeto de primer plano (en este caso, tipografía), se denomina fondo- figura.

Las relaciones de fondo plano desempeñan un papel importante en el establecimiento de un primer plano y un fondo mediante el avance o el retroceso de la fuente, dependiendo de los contrastes de tono y valor. Cuando mayor sea el contraste entre la fuente y el fondo más lejos parecerá estar el fondo y más cerca la fuente.

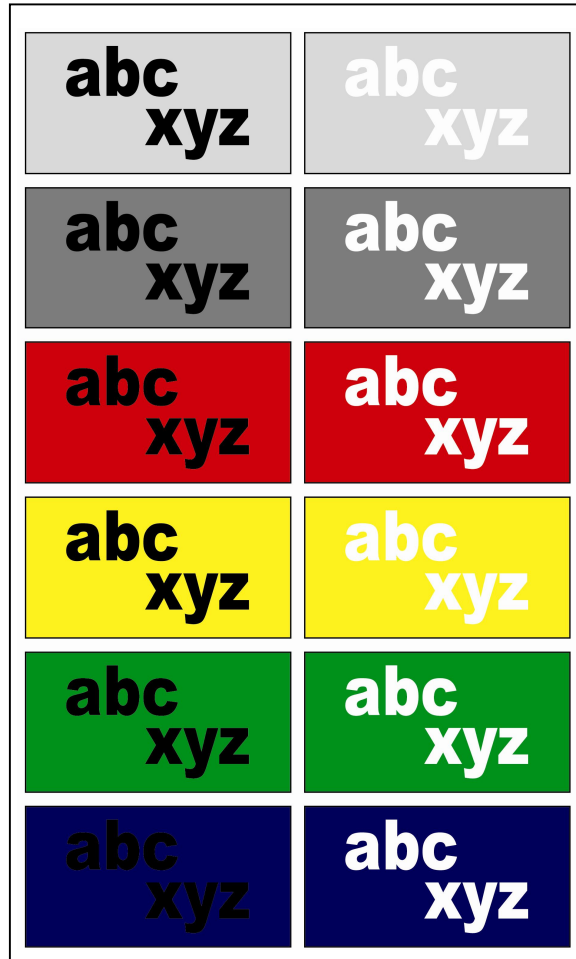


FIG. III.30
Fondos Planos

El fondo lineal (plano horizontal) hace referencia a la relación del objeto (tipografía) con el observador, basándose en un ángulo de cámara determinada (como si se viera el objeto a través de la cámara).

Si se inclina la cámara de manera que se altere el fondo lineal, se creará una tensión entre el observador y la imagen de la película.

Si se cambia el fondo lineal de una secuencia tipográfica también se crea una tensión. El plano horizontal puede nivelarse, inclinarse o alterarse, puede parecer que las fuentes están volando por la pantalla.



FIG. III.31
Fondos Lineales

Profundidad

La escala es el determinante más obvio de la profundidad; cuando mayor sea la escala de la fuente en comparación con el fotograma, más cerca parecerá estar del observador, y si es un tipo más pequeño parecerá estar más lejos.

La profundidad puede reforzarse mediante contraste de tonalidad y valor.

El foco superficial es cuando el objeto del primer plano (el más cercano al objetivo de la cámara o al fotograma de la animación) está enfocado, mientras el objeto del fondo el más lejano al objetivo de la cámara o al fotograma de la animación aparece enfocado.

El foco profundo es cuando el objeto del fondo está enfocado, mientras que el primer plano aparece desenfocado.

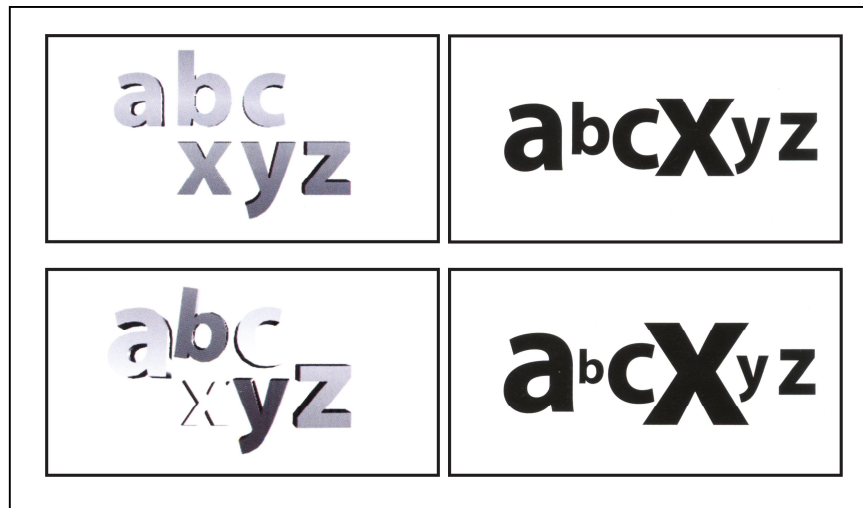


FIG. III.32
Profundidad N° 1

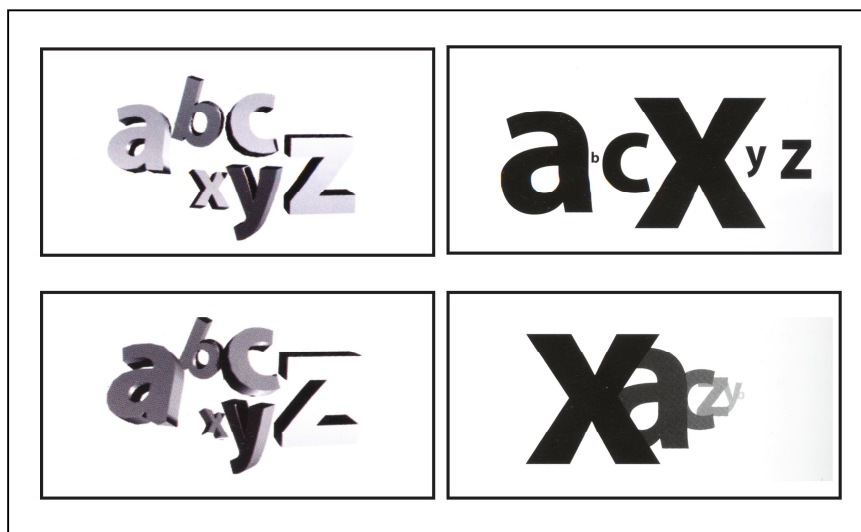


FIG. III.33
Profundidad N° 2

Retícula

La retícula es un sistema de organización visual. Esta organización visual puede ayudar al observador a ver y leer la secuencia sin perder información importante.

(the quick brown fox jumped over the lazy dog - La veloz zorra marrón saltó sobre el perezoso perro)

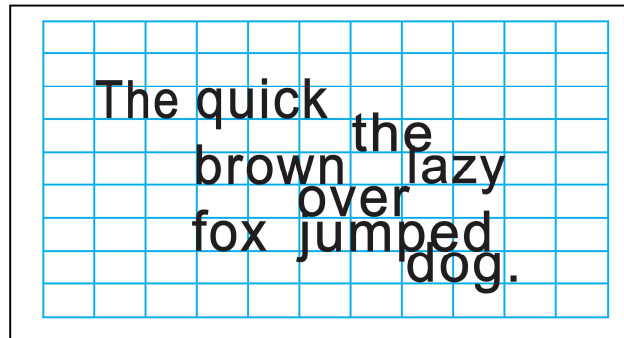


FIG. III.34
Retícula

Máscara

La aplicación de una máscara es una técnica que cambia la percepción de los límites del fotograma rectangular.

El efecto es mayor si el color del monitor del ordenador es el mismo que el de las zonas con máscara.

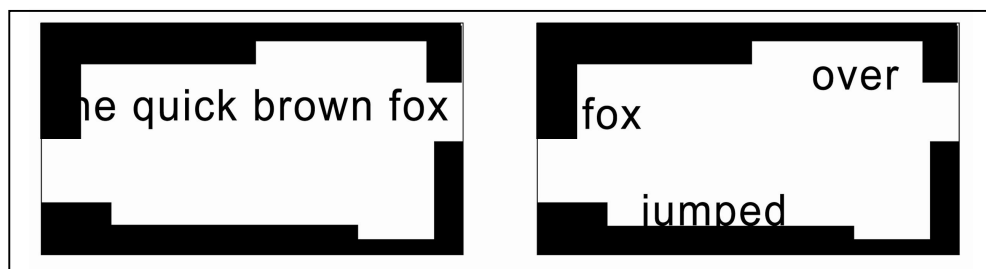


FIG. III.35
Máscaras

COLOR

La rueda del color

El primer sistema se basa en los tres colores primarios rojo, azul y amarillo. Los colores secundarios son el naranja, verde, y violeta. También existen seis colores terciarios, formados por la mezcla de cantidades iguales de un color primario y un color adyacente secundario.

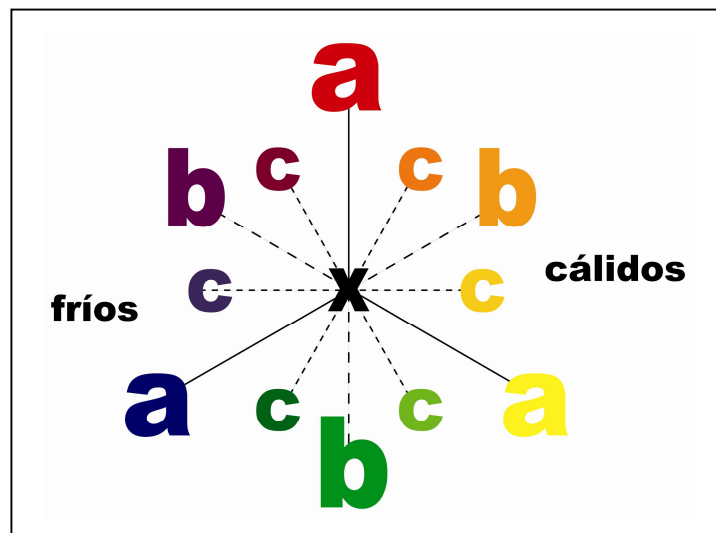


FIG. III.36
Rueda del Color

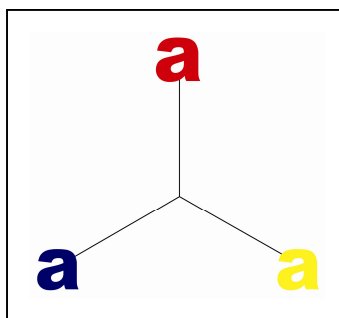


FIG. III.37
Colores Primarios

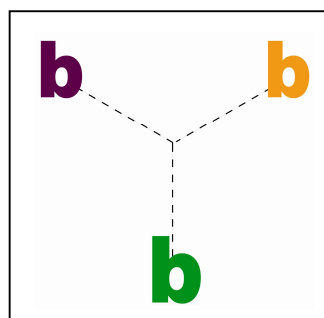


FIG. III.38
Colores Secundarios

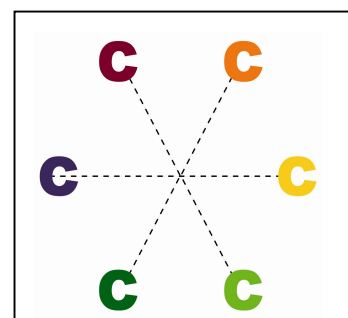


FIG. III.39
Colores Terciarios

Sistema cromático substractivo

Se basa en colores primarios cian, magenta y amarillo (CMY), usado en impresión. Los colores complementarios son el rojo, el azul y el verde.

En el sistema substractivo, la mezcla de los tres colores primarios da como resultado el negro. Este sistema se sirve de la luz es reflejada en ciertas longitudes de onda y absorbe otras.

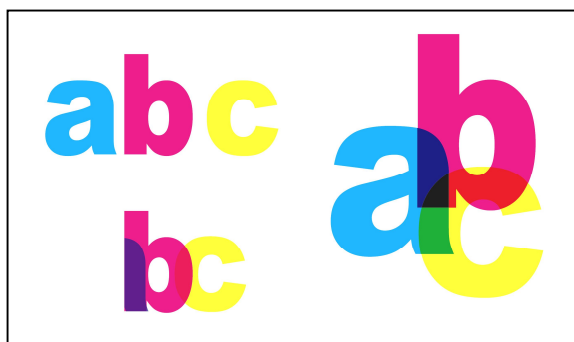


FIG. III.40
Sistema Substractivo

Sistema cromático aditivo

Usa como colores primarios el rojo, el verde y el azul (RGB), que a su vez son los componentes primarios de la luz. Sus complementarios son el cian, el magenta y el amarillo.

Si se mezclan los colores primarios se llega al blanco, mientras si no existe los tres se produce en negro (ausencia de color). El sistema aditivo se basa en la luz directa proyectada, es decir, luz procedente de un foco, del sol o de los monitores de vídeo y ordenador.

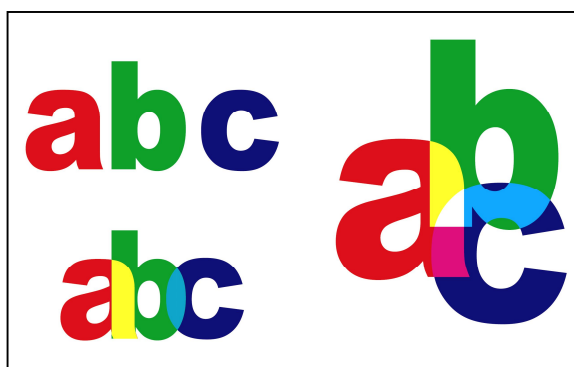


FIG. III.41
Sistema Aditivo

Resolución del color

La cantidad de bits afectan directamente a la resolución del color y al número de variaciones cromáticas que puede producir el monitor del ordenador.

Tabla III.- Resolución del Color

BITS	COLORES
1 bit	Blanco y negro
2bits	4 colores o 4 tonos de gris
4 bits	16 colores o 16 tonos de gris
8 bits	256 colores o 256 tonos de gris
16 bits	32.000 colores
24 bits	16,7 millones de colores
32 bits	16,7 millones de colores más canal alfa

FUENTE: LIBRO “TIPOS EN MOVIMIENTO”

ELABORADO POR: Autor de Tesis

Propiedades del color

Luminosidad

La luminosidad, también conocida como valor, es lo claro u oscuro que es un color. Ésta aumenta con la adición de blanco y disminuye con la adición de negro.

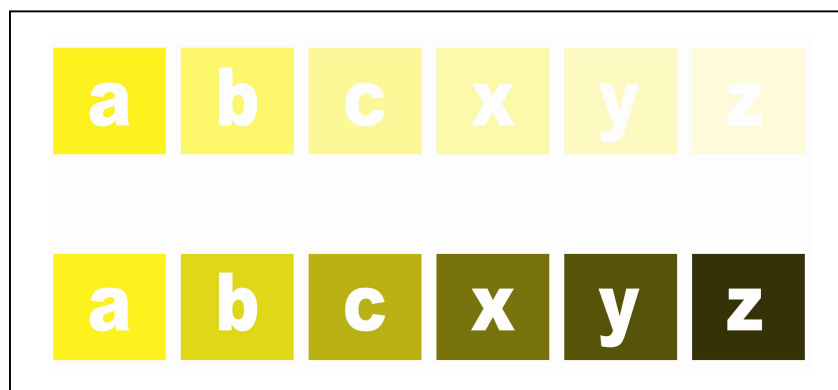


FIG. III.42
Luminosidad

Saturación

También conocida como intensidad, la saturación de un color hace referencia a la fuerza de un color añadida a su luminosidad pura. Un color puro sin la mezcla de otros colores, es la forma más pura. La saturación se ve afectada por la unión de otro color o por la mezcla de dos colores complementarios.

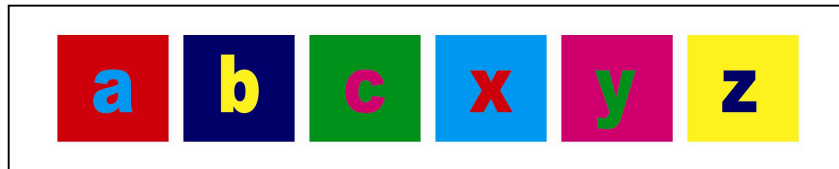


FIG. III.43
Saturación

La intensidad, que es el resultado de la unión de dos colores complementarios, se denomina contraste simultáneo. En la pantalla, aumenta dicha intensidad y parecerá vibrar ante el ojo humano.

Temperatura

Los colores pueden provocar la reacción física y emocional de la temperatura. Los rojos, naranjas y amarillos comunican calidez, mientras que los azules, verde y violetas comunican frialdad.

Los colores cálidos son menos apropiados que los fríos para los fondos de pantalla, porque un color cálido aumenta la intensidad y la probabilidad de una vibración de color.



FIG. III.44
Colores Cálidos

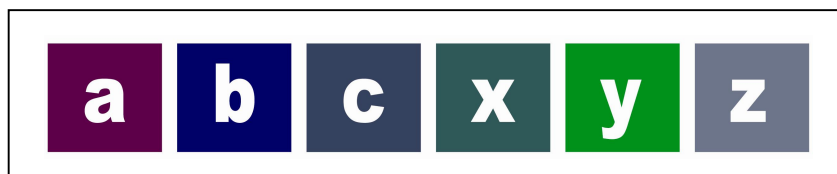


FIG. III.45
Colores Fríos

Contraste

La vibración de los colores en la pantalla de ordenador o vídeo está causada por un contraste demasiado drástico entre la fuente y el fondo, lo que es un factor importante para determinar la legibilidad.

Los fondos negros crean la mínima cantidad de vibración.

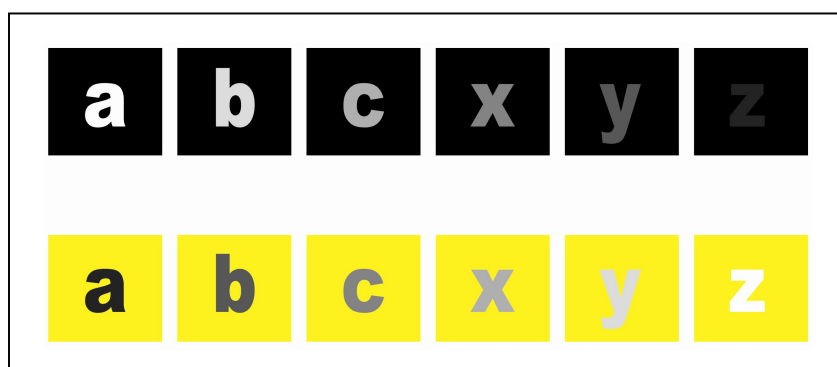


FIG. III.46
Contraste

Si se utiliza una fuente de un color claro con un fondo de pantalla más oscuro, parecerá que la fuente es ligeramente mayor y más llamativa que una fuente oscura en un fondo claro.

Relaciones cromáticas

Además de las relaciones cromáticas, secundarias y terciarias, existen otras relaciones de color.

Los ejemplos que se presentan a continuación proceden del sistema cromático RGB.

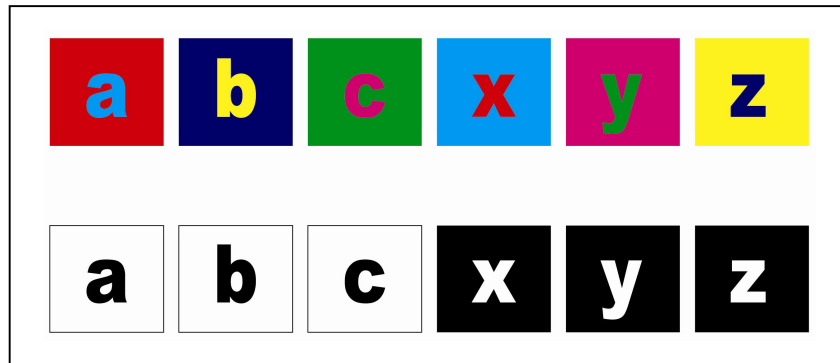


FIG. III.47
Relaciones Cromáticas

Monocromático un solo color y distintos valores.

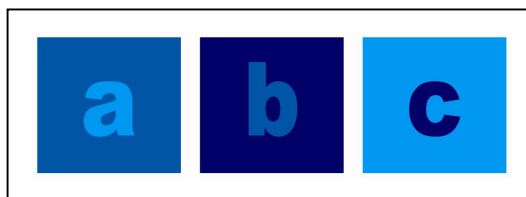


FIG. III.48
Monocromático

Acromático colores blanco, negro y gris.

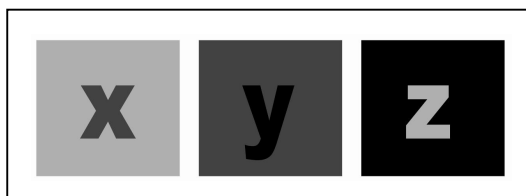


FIG. III.49
Acromático

Complementario dos colores cualquiera situados en posiciones opuestas en el círculo cromático



FIG. III.50
Complementario

Complementario dividido un solo color y los dos colores a ambos lados de su complementario.

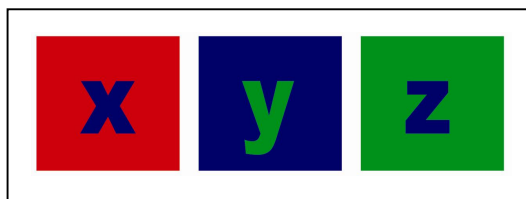


FIG. III.51
Complementario Dividido

Análogo colores adyacentes unos a otros en el círculo cromático.

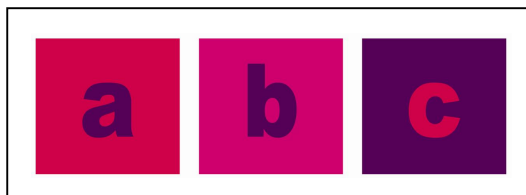


FIG. III.52
Análogo

Neutral un solo color combinado con un porcentaje de su complementario o de negro.

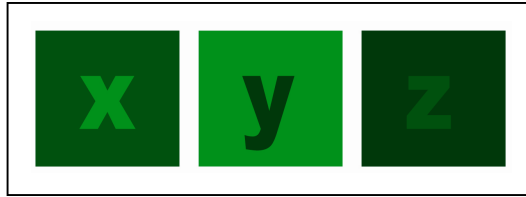


FIG. III.53
Natural

La gama de colores

La gama de colores disponibles es diferente en el monitor de vídeo y en el de ordenador.

Como si se tratara de una vibración, el contraste simultáneo de colores provocado por una sobresaturación del color hará que se dispersen los colores en la pantalla de vídeo. Los rojos saturados son la principal víctima de este fenómeno.

Las barras de color se usan como estándar de color en la industria de televisión para alineamiento del color entre diferentes cámaras, monitores y grabadoras.

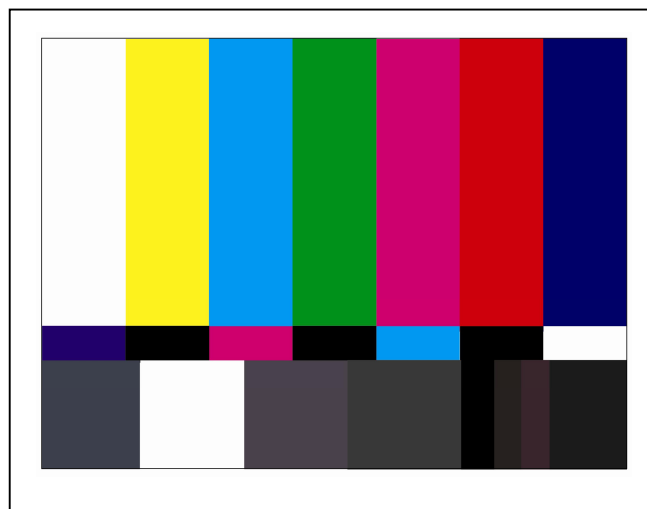


FIG. III.54
Barras de Color de Video

3.3.1.5 Reproducción del color en la pantalla del televisor

La pantalla contiene un arreglo de fósforos que es una sustancia que utilizan los monitores para emitir luz. Estos están formados por triadas de componentes de colores primarios como son el rojo, verde y azul (R.G.B.).

Los fósforos no se superponen en un solo punto, pero si están lo suficientemente juntos, para que, a la distancia de observación, el ojo reciba la luz emitida por cada triada como si se tratase de un solo punto en la pantalla. Es decir, el sistema visual humano, realiza la mezcla aditiva, dando la sensación de color.

En cada triada en línea, el fósforo del centro es el verde, el de la izquierda es el rojo y el de la derecha es el azul.

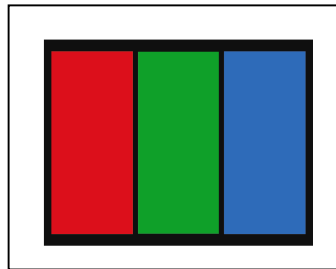


FIG. III.55
Colores Primarios RGB

Así, por ejemplo, para reproducir colores básicos, se encienden unos u otros fósforos, como se ve a continuación.

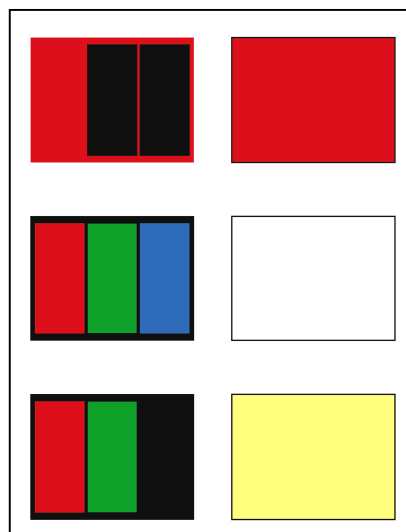


FIG. III.56
Reproducción de Colores Básicos

- La primera triada tiene encendido el fósforo rojo y se vería como un punto del mismo color.
- La segunda triada, tiene encendido los tres fósforos, en igual intensidad, por lo cual, se visualizaría el punto blanco.
- Por ultimo, la tercera triada, solo enciende los fósforos rojo y verde, en consecuencia, resultaría un punto amarillo.
- Para representar un color pastel (impuro o muy poco saturado) se necesitaría encender los tres fósforos pero en distintas intensidades. Por ejemplo, para generar un rosa (rojo + blanco) se podría encender al máximo de intensidad el rojo y a un tercio de intensidad, tanto el verde como el azul.
- De idéntica forma, se encienden todos los puntos (triadas) que forman la pantalla del receptor, de manera sincronizada, para proporcionar color, brillo y definición a la imagen reproducida.

CAPÍTULO IV

DISEÑO Y PRODUCCIÓN DEL PROGRAMA LIDERAZGO

4.1 PREPRODUCCIÓN

4.1.1 ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Liderazgo, es la asignatura dirigida a los alumnos de Noveno Año de Básica, de la Unidad Educativa Cristiana Nazareno, aquí se imparte el estudio del libro “21 Cualidades Indispensables de un Líder” escrito por John Maxwell.

El libro ayuda a reconocer y desarrollar las características personales que se necesitan para ser un líder verdaderamente efectivo y el tipo de persona a la que la gente quiere seguir, por las cualidades que lo hacen persona.

Desde una perspectiva educativa, el programa Liderazgo es un instrumento para ser usado como parte de una estrategia educativa que facilite el aprendizaje.

Se ha seleccionado tres cualidades, para llegar al más alto nivel de liderazgo, estas son: Carisma, Iniciativa y Aprender.

Para la realización de este programa, fue importante conocer el público al cual va dirigido (estudiantes), con el fin de buscar alternativas que mejoren su entendimiento y que sirva de apoyo en el proceso educativo.

Cada cualidad esta dividida en cuatro actividades, en donde se presentan las razones por las que los líderes son efectivos por lo que son interiormente, es decir por las cualidades poseen.

PLANIFICACIÓN:

CARISMA

- Selección del método y las técnicas para el proceso enseñanza aprendizaje, adecuado para el tema de estudio:

Método: Activo

Técnicas: Analizar, Representar, Interpretar y Evaluar.

- Contenido del programa educativo:

CONCEPTO:

El carisma

Es la habilidad, de atraer a la gente, hacia sí mismo.

Primera Actividad

Cinético-Gestual: Recreación de hechos y situaciones que se presentan en el ámbito colegial, dramatizada por un grupo de alumnos de la Institución.

HISTORIA:

El Estudiante Más Listo.

A inicios del año lectivo del periodo 2006 – 2007, la Unidad Educativa Cristiana Nazareno, como en todos los establecimientos educativos, debía realizar la elección del nuevo gobierno estudiantil.

Para lo cual se debía tener por lo menos dos listas para que los alumnos de esta institución puedan elegir a sus representantes estudiantiles en noviembre del 2006.

Se dio apertura a la inscripción de las nuevas listas de alumnos candidatos para ser gobernantes estudiantiles

Se formaron dos listas, la lista A y la lista B, cuyos líderes representantes de cada lista fueron dos jóvenes capaces de alcanzar dicho cargo

Oscar Basantes, fue líder de la lista A y Lorena Becerra de la lista B, ambos eran rivales formidables. Compitieron durante dos semanas exponiendo sus propuestas a todos los estudiantes para de esta manera alcanzar el liderazgo del Gobierno estudiantil de la Unidad Educativa Cristiana Nazareno.

Los maestros que conocían a Oscar creían que personificaba las mejores cualidades de un alumno inteligente, capaz de desenvolverse de la mejor manera como líder. Él obtuvo las mejores calificaciones durante su época estudiantil, ocupaba el primer lugar en el cuadro de honor ya que poseía el mejor puntaje de su clase. Participo en concursos a nivel nacional dejando en alto a su institución.

Mientras que Lorena siempre se mantuvo como una joven responsable, segura de sí misma, sin impedimentos por alcanzar sus objetivos y metas planteadas. Colaboro con anteriores gobiernos estudiantiles logrando así obtener experiencia, realizo actividades para sacar fondos en beneficio de la institución.

Aunque ambos jóvenes hicieron mucho para sacar adelante al establecimiento, lo que les separaba realmente como líderes era su acercamiento a la gente.

Oscar se caracterizaba por ser un alumno excelente por su alto nivel en su promedio, y talvez podría representar de la mejor manera a la Unidad, pero era un poco egoísta con sus compañeros y nunca le interesaba el bienestar de otras personas.

En cambio Lorena poseía la cualidad de atraer a la gente hacia ella y hacer que quisieran seguirla, siempre estaba dispuesta ayudar y caía bien a la mayoría de alumnos por que se preocupaba por hacer que ellos se sientan bien.

Lorena tenía Carisma, por eso gano las elecciones y paso a hacer la nueva Presidente del Gobierno Estudiantil.

- Se utilizará la Técnica de estudio para Representar, por razón de recrear la descripción de la historia de dos estudiantes que compitieron por el liderazgo del Gobierno Estudiantil.

Segunda Actividad

Análisis textual y visual: Se presentará una secuencia de imágenes y textos que cambian de color, para que de esta manera el usuario (estudiante) pueda mantenerse en la lectura.

Para hacer de ti, la clase de persona que atrae a otros. Necesitas:

1. Amar la vida

A la gente, le agrada, los líderes que aman la vida.

Piensa en las personas, con quienes te gusta pasar tiempo.

¿Cómo las describes? ¿Gruñones? ¿Amargados? ¿Depresivos?

Por supuesto que no. Son alegres, optimistas, no quejosos. Son apasionados por la vida. Si quieres atraer a los demás, tienes que ser como la gente, con que te gusta estar.

2. Pon un 10 en la cabeza de cada persona

Una de las mejores cosas, que puedes hacer por la gente, es esperar lo mejor de ellos. Esto se llama poner un 10 en la cabeza de cada persona. Esto ayuda a los demás a pensar más alto de sí mismos, y al mismo tiempo te ayuda a ti.

Lorena Becerra entendió y practicó este concepto y este fue uno de los secretos de su carisma.

Si aprecias a los demás estímúlos y ayúdalos a alcanzar su potencial. Te amaran por eso.

3. Darle esperanza a la gente

Para el general francés, Napoleón Bonaparte, “los líderes son distribuidores de esperanza”. Él sabía que la esperanza, es la mayor de todas las posesiones. Si tú puedes ser la persona que otorga ese regalo a otros, ellos serán atraídos a ti y estarán siempre agradecidos.

4. Darte a los demás

Las personas aman a los líderes, que comparten lo que son y que dan el tiempo que les pertenece. Al dirigir a otros date a ti mismo. Comparte sabiduría, recursos e incluso ocasiones especiales.

Cuando se trata de carisma lo fundamental es la disposición hacia los demás. Los líderes que piensan en otros y en sus intereses antes de pensar en ellos mismos, muestran carisma.

- Se utilizará la técnica de estudio para Analizar, con el fin de destacar los elementos básicos de la información, mediante el análisis textual, y el análisis visual. El estudiante podrá retener la información presentada, a través de la lectura.

Tercera Actividad

Razonar: Se mostrará una imagen con preguntas, para que el usuario (estudiante) analice su situación frente a lo expuesto. Luego se presenta información referente al tema.

Preguntas:

¿Cómo te evalúas en cuanto a carisma?

¿Atraes a ti naturalmente a otras personas?

¿Le caes bien a la gente?

Si no, quizás tengas alguno de estos impedimentos:

Orgullo: Nadie quiere seguir a un líder que piensa que él es el mejor que todos

Inseguridad: Si no te aceptas a ti mismo, los demás tampoco te aceptarán.

Reserva: Si la gente nunca sabe qué esperar de ti, dejará de esperar algo.

Perfeccionismo: Las personas respetan el deseo de excelencia pero rechazan totalmente las expectativas irreales.

Cinismo: Las personas no quieren ser influidas por alguien que ve una tormenta detrás de cada nube.

- Se utilizará la Técnica de estudio Interpretación, para lograr que el estudiante pueda razonar sobre el tema expuesto.

Cuarta Actividad

Deducir: Se presentará al estudiante tres temas diferentes, que serán expuestos de manera oral y escrita, para que el estudiante escuche y retenga la siguiente información:

Para mejorar tu carisma, haz lo siguiente:

Cambia tu enfoque: Observa la forma con que interactúas con los demás y cuanto de tu conversación está centrada en ti mismo.

Práctica el juego de la primera impresión: Cuando te encuentres con alguien por primera vez, haz todo lo posible por dar una buena impresión. Apréndete su nombre, preocúpate de sus intereses. Sé positivo, y lo más importante, trátalo como a un diez. Esto aumentara tu carisma.

Comparte de ti mismo: Que el compartir tus recursos con los demás sea tu objetivo a largo plazo. Busca la manera, de añadir valor, a la vida de otras personas, provee recursos, para ayudarlos a crecer, personal y profesionalmente, y comparte tu vida personal con ellos.

- Se utilizará la Técnica de estudio Interpretación, con el fin de que el estudiante pueda sacar sus propias conclusiones acerca de la información presentada.

Evaluación

Demostrar: Todo usuario pasara por el test de evaluación con el fin de probar lo aprendido. Se presentará 5 preguntas diferentes, en donde el estudiante tendrá que contestar correctamente. Estas son:

1.- Coloca cada número en orden, según la secuencia de los hechos que sucedieron en la historia: “El Estudiante más listo”. (Valor de la pregunta 4 puntos)

(Se presenta tres sucesos, en donde se debe coloras los números 1, 2,3, 4 / cada ítems vale 1 punto)

- () Lorena, demuestro tener carisma y ganó las elecciones.
- () Oscar, personificaba las mejores cualidades de un alumno inteligente.
- () Oscar, participa en concursos a nivel nacional.
- () Lorena, colaboro con anteriores gobiernos estudiantiles.

Respuestas: 4, 1, 2, 3.

2.- Señala la (v) si es verdadero y señala a la (f) si es falso en las condiciones para tener carisma. (Valor de la pregunta 4 puntos)

(Se presenta 4 preguntas, todas tienen dos espacios para señalar v y f / cada ítems vale 1 puntos)

	V	F
Un líder nunca debe compartir sabiduría ni sus recursos. (falso)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A la gente le agradan los líderes que aman la vida (verdadero)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nunca debes esperar lo mejor de otras personas. (falso)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Las personas aman a los líderes que comparten lo que son con los demás. (verdadero)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3.- Marca, solamente las características para hacer de ti una persona con carisma. (Valor de la pregunta 4 puntos)

(Se presenta 7 características, y solo deben señalar 4 características/ cada ítems vale 1 punto)

- ☐ Pensar solo en tus intereses
- ☐ Darte a los demás (marcar)
- ☐
- ☐

- | | |
|--|----------|
| Amar la vida | (marcar) |
| Nunca compartas tus recursos | |
| Poner un 10 en la cabeza de cada persona | (marcar) |
| <input type="checkbox"/> No esperes lo mejor de otras personas | |
| <input type="checkbox"/> Darle esperanza a la gente | (marcar) |

4.- Identifica y señala los impedimentos para poseer carisma. (Valor de la pregunta 5 puntos)

(Se presenta 10 características, y solo deben señalar 5 características / cada ítem vale 1 punto)

- ☐ Imprudencia
- ☐ Orgullo (señalar)
- ☐ Inseguridad (señalar)
- ☐ Reserva (señalar)
- ☐ Vanidad
- ☐ Perfeccionismo (señalar)
- ☐ Discreción
- ☐ Incertidumbre
- ☐ Cinismo (señalar)
- ☐ Presunción

5.- Marca en donde corresponda, lo que necesitas hacer para mejorar tu carisma. (Valor de la pregunta 3 puntos)

(Se presenta 5 características, y solo deben señalar 3 características / cada ítem vale 1 punto)

- | | |
|--|-----------|
| <input type="checkbox"/> Mejora tu organización | |
| <input type="checkbox"/> Cambia tu enfoque | (señalar) |
| <input type="checkbox"/> Demuestra superioridad siempre piensa en tu bienestar | |
| <input type="checkbox"/> Práctica el juego de la primera impresión | (señalar) |
| <input type="checkbox"/> Comparte de ti mismo | (señalar) |

- Se utilizó la Técnica de estudio para Evaluar, a través de un test presentado a los estudiantes, con el fin de estimar lo aprendido en todo el programa de educación del tema “Carisma”.

REALIZACIÓN DEL GUIÓN

Se presenta la realización del Programa Educativo “Carisma”

Buy Now to Create PDF without Trial Watermark!!

-127-

Created by eDocPrinter PDF Pro!!

CARISMA

VÍDEO

FADE IN

PRIMER PLANO

(TITULAR 1 -PRESENTACIÓN)

ENTRA A CUADRO EL NÚMERO Y EL
TÍTULO DE LA CUALIDAD:

2DA CUALIDAD

CARISMA

LA PRIMERA IMPRESIÓN PUEDE SER
DETERMINANTE

CORTE A

PRIMER PLANO

(SEPARADOR 1)

ENTRA A CUADRO EL TÍTULO CARISMA.

CORTE A

PRIMER PLANO

(TITULAR 2 -CONCEPTO)

ENTRA A CUADRO EL TEXTO:

EL CARISMA, ES LA HABILIDAD DE
ATRAER A LA GENTE HACIA SÍ MISMO.

CORTE A

PRIMER PLANO

(SEPARADOR 2)

ENTRA A CUADRO EL TÍTULO CARISMA.

CORTE A

MEDIUM CLOSE UP

ENTRA A CUADRO MARY ALZANDO LA
MANO, LLAMA LA ATENCIÓN DEL
PROFESOR.

CORTE A

CLOSE UP

ENTRA A CUADRO MARY, HACIENDO
LA PREGUNTA AL PROFESOR.

CORTE A

CLOSE UP

ENTRA A CUADRO EL PROFESOR
CONTESTANDO LA PREGUNTA DE
MARY.

AUDIO

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y BAJA A
FONDO

LOC. OF: Segunda cualidad.

Carisma

La primera impresión puede ser determinante

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y BAJA A
FONDO

LOC. OF: El carisma, es la habilidad de atraer a la
gente hacia sí mismo.

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y BAJA A
FONDO

MARY : Profesor. ..

MARY : ¿Cómo puedo tener carisma?

PROFESOR: Mary... Preocúpate más en hacer que
otros se sientan bien consigo mismos, antes que
hacerlos sentir bien contigo.

TERMINA TEMA MUSICAL

VÍDEO

CORTE A PRIMER PLANO

(SEPARADOR 3)
ENTRA A CUADRO EL TÍTULO CARISMA.

CORTE A PRIMER PLANO

(TITULAR)
ENTRA A CUADRO EL TEXTO: PRIMERA
ACTIVIDAD
PON MUCHA ATENCIÓN EN LA
SIGUIENTE HISTORIA.

CORTE A PRIMER PLANO

(TITULAR)
ENTRA A CUADRO EL TEXTO: EL
ESTUDIANTE MÁS LISTO.

CORTE A PRIMER PLANO

(ANIMACIÓN)
ENTRA A CUADRO LA ANIMACIÓN DEL
LOGOTIPO DE LA UECN, JUNTO CON EL
TEXTO: AÑO LECTIVO 2006-2007.

DISOLVENCIA PANNING

EDIFICIO DE LA UNIDAD

ZOOM-IN

EDIFICIO DE LA UNIDAD

DISOLVENCIA PANNING

TODOS LOS ESTUDIANTES QUE
CONFORMAN LA UNIDAD EDUCATIVA
NAZARENO, ESTAN EN LA FORMACIÓN
EN EL PATIO DEL ESTABLECIMIENTO.

CORTE A ZOOM-IN

ESTUDIANTES EN EL PATIO DE LA
INSTITUCIÓN, ELLOS ESTAN REUNIDOS
EN DIFERENTES GRUPOS.

DISOLVENCIA CLOSE UP

ALUMNA 1, QUE SE ENCUENTRA EN LA
FORMACIÓN.

ZOOM-IN

ALUMNA1, CON VARIOS ALUMNOS EN
LA FORMACIÓN.

AUDIO

ENTRA TEMA MUSICAL

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO

PROFESOR: Primera actividad
Pon mucha atención en la siguiente historia.

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO

LOC. OF: A inicios del año lectivo del periodo 2006 –
2007, la Unidad Educativa Cristiana Nazareno, como
en todos los establecimientos educativos, debía
realizar la elección del nuevo gobierno estudiantil

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Para lo cual se debía tener por lo menos
dos listas para que los alumnos de esta institución
puedan elegir a sus representantes estudiantiles en
noviembre del 2006.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

VÍDEO

CORTE A MEDIUM CLOSE UP

SECRETARÍA DE LA INSTITUCIÓN,
DONDE SE ENCUENTRA LA
SECRETARIA EXPLICANDO A LOS
ALUMNOS CANDIDATOS, POR LA
VENTANILLA DE SU OFICINA.

CORTE MEDIUM SHOT

SECRETARÍA DE LA INSTITUCIÓN,
DONDE SE ENCUENTRA LA
SECRETARIA DE PERFIL, REVISANDO
LAS LISTAS DE LOS ALUMNOS EN SU
COMPUTADORA.

DISOLVENCIA DETALLE

PANTALLA DEL COMPUTADOR
PRESENTANDO LOS DATOS DE UN
ALUMNO.

CORTE A KNEE SHOT

VARIOS ALUMNOS DE PIE, ELLOS
ESTAN CONVERSANDO EN EL BALCON
DEL SEGUNDO PISO DEL EDIFICIO.

MEDIUM SHOT

VARIOS ALUMNOS, DIVIDIDOS EN DOS
GRUPOS DE CUATRO.

CORTE A PANNING

OSCAR TENIENDO UN LIBRO EN SUS
MANOS.

CORTE A MEDIUM CLOSE UP

LORENA SORIENTE

CORTE A MEDIUM LONG SHOT

OSCAR SUBIENDO LAS GRADAS, SE
DIRIGE AL PASILLO.

CORTA A MEDIUM LONG SHOT

LORENA SALE DE DE UNA AULA,
CIERRA LA PUERTA SE DIRIGE AL
PASILLO.

CORTA A CLOSE UP

OSCAR SE DETIENE, MOSTRANDO UNA
MIRADA DE IRONÍA.

AUDIO

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Se dio apertura a la inscripción de las
nuevas listas de alumnos candidatos para ser
gobernantes estudiantiles

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Se formaron dos listas, la lista A y la lista B,
cuyos líderes representantes de cada lista fueron dos
jóvenes capaces de alcanzar dicho cargo

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Oscar Basantes, fue líder de la lista A y
Lorena Becerra de la lista B, ambos eran rivales
formidables.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

VÍDEO

CORTE A CLOSE UP

LORENA MIRA FIJAMENTE A OSCAR

CORTE A MÉDIUM LONG SHOT

ENCUENTRO DE OSCAR CON LORENA
EN EL PASILLO, CAMINAN Y SE
ACERCAN UNO DEL OTRO.

CORTE A MEDIUM SHOT

OSCAR JUNTO A SU GRUPO DE
ALUMNOS, SE ENCUENTRAN DENTRO
DE UNA AULA, ÉL ESTA AL FRENTE
CONVERSANDO CON LOS
ESTUDIANTES.

CORTE A MEDIUM SHOT

LORENA JUNTO A SU GRUPO DE
ALUMNOS, SE ENCUENTRAN DENTRO
DE UNA AULA, ELLA ESTA AL FRENTE
CONVERSANDO CON LOS
ESTUDIANTES.

CORTE A MEDIUM LONG SHOT

LORENA JUNTO A SU GRUPO DE
ALUMNOS, ESTA AL FRENTE DE LOS
ESTUDIANTES QUE CONFORMAN EL
CURSO.

CORTE A MEDIUM SHOT

EN UNA AULA SE ENCUENTRA UN
MAESTRO, JUNTO CON OSCAR QUE
ESTA RESOLVIENDO UNOS
PROBLEMAS DE FISICA.

CORTE A KNEE SHOT

OSCAR EN EL PIZARRON, JUNTO AL
MAESTRO.

CORTE A MEDIUM LONG SHOT

TODOS LOS ALUMNOS EN EL CURSO,
ELLOS ESTAN DE ESPALDAS, FRENTE
A ELLOS ESTAN OSCAR Y EL MAESTRO
EN EL PIZARRON, ENTREGA EL
MARCADOR AL MAESTRO, CAMINA Y
SE DIRIGE A SU BANCA.

CORTE A PANNING

CUADRO DE HONOR.

AUDIO

CONTINÚA TEMA MUSICAL

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Compitieron durante dos semanas
exponiendo sus propuestas a todos los estudiantes
para de esta manera alcanzar el liderazgo del
Gobierno estudiantil de la Unidad Educativa Cristiana
Nazareno.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Los maestros que conocían a Oscar creían
que personificaba las mejores cualidades de un
alumno inteligente, capaz de desenvolverse de la
mejor manera como líder.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Él obtuvo las mejores calificaciones durante
su época estudiantil, ocupaba el primer lugar en el
cuadro de honor ya que poseía el mejor puntaje de su
clase.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

VÍDEO

ZOOM-IN

CUADRO DE HONOR EN DONDE SE HALLA LA FOTOGRAFÍA DE OSCAR, INDICANDO QUE OCUPA EL PRIMER LAGAR DE LA CLASE.

CORTE A

ZOOM-IN

DIPLOMA AL MÉRITO DIRIGIDO A OSCAR BASANTES.

CORTE A

MEDIUM SHOT

LORENA SE ENCUENTRA DE ESPALDAS, SENTADA EN SU BANCA, ESCRIBIENDO EN SU CUADERNO, JUNTO A ELLA ESTAN VARIOS COMPAÑEROS DE SU CLASE.

CORTE A

MEDIUM CLOSE UP

LORENA SENTADA EN SU BANCA, ESCRIBIENDO EN SU CUADERNO.

CORTE A

CLOSE UP

LORENA SE HALLA CONCENTRADA EN SUS TAREAS.

CORTE A

CLOSE UP

LORENA JUNTO CON DOS COMPAÑEROS.

CORTE A

MEDIUM CLOSE UP

LORENA MIRA SUS APUNTES Y LES EXPLICA A SUS COMPAÑEROS.

CORTE A

MEDIUM CLOSE UP

FOTOGRAFIA DE OSCAR.

DISLOVENCIA

MEDIUM CLOSE UP

FOTOGRAFIA DE LORENA.

PANNING

ZOOM-IN

PAPAELETA DE VOTACIÓN, DONDE SE HALLA LA FOTOGRAFÍAS DE OSCAR Y LORENA, CON LAS RESPECTIVAS LISTAS A LA CUALES PERTENECEN.

AUDIO

CONTINÚA TEMA MUSICAL

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Participo en concursos a nivel nacional dejando en alto a su institución.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Mientras que Lorena siempre se mantuvo como una joven responsable, segura de sí misma, sin impedimentos por alcanzar sus objetivos y metas planteadas.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Colaboro con anteriores gobiernos estudiantiles logrando así obtener experiencia, realizo actividades para sacar fondos en beneficio de la institución.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Aunque ambos jóvenes hicieron mucho para sacar adelante al establecimiento, lo que les separaba realmente como líderes era su acercamiento a la gente.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

VÍDEO

CORTE A MEDIUM LONG SHOT

OSCAR SE ENCUENTRA EN SU AULA, SENTADO EN UNA BANCA, ESCRIBIENDO EN SU CUADERNO, JUNTO A ÉL ESTA UNA JOVEN SENTADA EN SU BANCA, LLAMANDO LA ATENCIÓN DE OSCAR LA JOVEN SE ACERCA CON SU CUADERNO, OSCAR MIRA A LA JOVEN Y REACCIONA DE MANERA INDIFERENTE, ELLA AL VER LA REACCIÓN DE OSCAR SE LEVANTA Y CAMINA HACIA DONDE SE ENCONTRABA LORENA, QUIAN AL VER A SU COMPAÑERA, CIERRA SUS CUADERNOS, TOMA UN LAPIZ Y LE AYUDA A SU COMPAÑERA.

CORTE A MEDIUM LONG SHOT

LORENA SENTADA EN LAS GRADAS JUNTO A SUS AMIGOS.

CORTE A CLOSE UP

FOTOGRAFIA DE LORENA CON EL TEXTO: PRESIDENTA DEL GOBIERNO ESTUDIANTIL.

CORTE A MEDIUM CLOSE UP (ANIMACIÓN)

ENTRA A CUADRO LA ANIMACIÓN DE MARY DE PERFIL.

CORTE A MEDIUM LONG SHOT

ENTRA A CUADRO EL TEXTO: LO QUE LE HACÍA SUPERIOR A LORENA DE OSCAR, ERA LA HABILIDAD DE ATRAER A LA GENTE HACIA ELLA Y HACER QUE QUISIERAN SEGUIRLA. POR SU CARISMA.

CORTE A PRIMER PLANO

(SEPARADOR 3)
ENTRA A CUADRO EL TÍTULO CARISMA.

AUDIO

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Oscar se caracterizaba por ser un alumno excelente por su alto nivel en su promedio, y talvez podría representar de la mejor manera a la Unidad, pero era un poco egoísta con sus compañeros y nunca le interesaba el bienestar de otras personas.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: En cambio Lorena poseía la cualidad de atraer a la gente hacia ella y hacer que quisieran seguirla, siempre estaba dispuesta ayudar y caía bien a la mayoría de alumnos por que se preocupaba por hacer que ellos se sientan bien.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Lorena tenía Carisma, por eso gano las elecciones y paso a hacer la nueva Presidente del Gobierno Estudiantil.

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO

MARY: Recuerda...

MARY: Lo que le hacía superior a Lorena de Oscar, era la habilidad de atraer a la gente hacia ella y hacer que quisieran seguirla. Por su carisma.

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL

TERMINA TEMA MUSICAL

VÍDEO

CORTE A PRIMER PLANO

(TITULAR)
ENTRA A CUADRO EL TEXTO:
SEGUNDA ACTIVIDAD
LEE CON ATENCIÓN, SIGUE LA
LECTURA MIENTRAS VA CAMBIANDO
EL COLOR EN CADA PALABRA.

CORTE A PRIMER PLANO

(IMÁGENES, TITULARES Y
ANIMACIONES)
ENTRA A CUADRO LA ANIMACIÓN DE
UNA PELOTA REBOTANDO, SOBRE
CADA PALABRA, CAMBIANDOLAS DE
COLOR.

TEXTO: PARA HACER DE TI LA CLASE
DE PERSONA QUE ATRAE A OTROS,
NECESITAS:

DISOLVENCIA

TÍTULO: 1. AMAR LA VIDA

DISOLVENCIA

(1. IMAGEN)
TEXTO: A LA GENTE LE AGRADA LOS
LÍDERES QUE AMAN LA VIDA.

DISOLVENCIA

(2. IMAGEN)
TEXTO: PIENSA EN LAS PERSONAS
CON QUIENES TE GUSTA PASAR
TIEMPO.

DISOLVENCIA

TEXTO: ¿CÓMO LAS DESCRIBES?

DISOLVENCIA

(3. IMAGEN)
TEXTO: ¿GRUÑONES?

DISOLVENCIA

(4. IMAGEN)
TEXTO: ¿AMARGADOS?

DISOLVENCIA

(5. IMAGEN)
TEXTO: ¿DEPRESIVOS?

DISOLVENCIA

TEXTO: POR SUPUESTO QUE NO

DISOLVENCIA

(6. IMAGEN)
TEXTO: SON ALEGRES

AUDIO

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y BAJA A
FONDO

PROFESOR: Segunda actividad:
Lee con atención, sigue la lectura mientras va
cambiando el color en cada palabra.

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y BAJA A
FONDO

LOC. OF: Para hacer de ti la clase de persona que
atrae a otros, necesitas:

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: 1. Amar la vida

LOC. OF: A la gente le agrada los líderes que aman la
vida.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Piensa en las personas con quienes te
gusta pasar tiempo.

LOC. OF: ¿Cómo las describes?

LOC. OF: ¿Gruñones?

LOC. OF: ¿Amargados?

LOC. OF: ¿Depresivos?

LOC. OF: Por supuesto que no

LOC. OF: Son alegres

CONTINÚA TEMA MUSICAL

VÍDEO

DISOLVENCIA

(7. IMAGEN)

TEXTO: OPTIMISTAS, NO QUEJOSOS.

DISOLVENCIA

(8. IMAGEN)

TEXTO: SON APASIONADOS POR LA VIDA

DISOLVENCIA

TEXTO: SI QUIERES ATRAER A LOS DEMÁS

DISOLVENCIA

TEXTO: TIENES QUE SER COMO LA GENTE CON QUE TE GUSTA ESTAR.

CORTE A

PRIMER PLANO

(IMÁGENES, TITULARES Y ANIMACIONES)

ENTRA A CUADRO LA ANIMACIÓN DE UNA PELOTA REBOTANDO, SOBRE CADA PALABRA, CAMBIANDOLAS DE COLOR.

TÍTULO: 2. PON UN 10 EN LA CABEZA DE CADA PERSONA.

DISOLVENCIA

(1. IMAGEN)

TEXTO: UNA DE LAS MEJORES COSAS QUE PUEDES HACER POR LA GENTE ES

DISOLVENCIA

TEXTO: ESPERAR LO MEJOR DE ELLOS.

DISOLVENCIA

(2. IMAGEN)

TEXTO: ESTO SE LLAMA, PONER UN 10 EN LA CABEZA DE CADA PERSONA.

DISOLVENCIA

(2. IMAGEN)

TEXTO: ESTO AYUDA A LOS DEMÁS A PENSAR MÁS ALTO DE SÍ MISMOS

DISOLVENCIA

TEXTO: Y AL MISMO TIEMPO TE AYUDA A TI.

DISOLVENCIA

(3. IMAGEN)

TEXTO: LORENA BECERRA, ENTENDIÓ Y PRACTICÓ ESTE CONCEPTO,

DISOLVENCIA

TEXTO: Y ESTE FUE, UNO DE LOS SECRETOS DE SU CARISMA.

AUDIO

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Optimistas, no quejosos.

LOC. OF: Son apasionados por la vida

LOC. OF: Si quieres atraer a los demás

LOC. OF: Tienes que ser como la gente con que te gusta estar.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: 2. Pon un 10 en la cabeza de cada persona.

LOC. OF: Una de las mejores cosas que puedes hacer por la gente es

LOC. OF: Esperar lo mejor de ellos.

LOC. OF: Esto se llama, poner un 10 en la cabeza de cada persona.

LOC. OF: Esto ayuda a los demás a pensar más alto de sí mismos

LOC. OF: Y al mismo tiempo te ayuda a ti.

LOC. OF: Lorena becerra, entendió y practicó este concepto,

LOC. OF: Y este fue, uno de los secretos de su carisma.

VÍDEO

DISOLVENCIA

TEXTO: SI APRECIAS A LOS DEMÁS,
ESTIMÚLALOS Y AYÚDALOS A
ALCANZAR SU POTENCIAL.

DISOLVENCIA

TEXTO: TE AMARAN POR ESO.

CORTE A

PRIMER PLANO

(IMÁGENES, TITULARES Y
ANIMACIONES)

ENTRA A CUADRO LA ANIMACIÓN DE
UNA PELOTA REBOTANDO, SOBRE
CADA PALABRA, CAMBIANDOLAS DE
COLOR.

TÍTULO: 3. DARLE ESPERANZA A LA
GENTE.

DISOLVENCIA

(1. IMAGEN)

TEXTO: PARA EL GENERAL FRANCÉS
NAPOLEÓN BONAPARTE

DISOLVENCIA

TEXTO: LOS LÍDERES SON
DISTRIBUIDORES DE ESPERANZA.

DISOLVENCIA

TEXTO: ÉL SABÍA QUE LA ESPERANZA
ES LA MAYOR DE TODAS LAS
POSESIONES.

DISOLVENCIA

(3. IMAGEN)

TEXTO: SI TÚ PUEDES SER LA
PERSONA QUE OTORGA ESE REGALO
A OTROS

DISOLVENCIA

TEXTO: ELLOS SERÁN ATRAIDOS A TI,
Y ESTARÁN SIEMPRE AGRADECIDOS.

CORTE A

PRIMER PLANO

(IMÁGENES, TITULARES Y
ANIMACIONES)

ENTRA A CUADRO LA ANIMACIÓN DE
UNA PELOTA REBOTANDO, SOBRE
CADA PALABRA, CAMBIANDOLAS DE
COLOR.

TÍTULO: 4. DARTE A LOS DEMÁS.

DISOLVENCIA

(1. IMAGEN)

TEXTO: LAS PERSONAS AMAN A LOS
LÍDERES

AUDIO

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Si aprecias a los demás, estimúlalos y
ayúdalos a alcanzar su potencial.

LOC. OF: Te amaran por eso.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: 3. Darle esperanza a la gente.

LOC. OF: Para el general francés Napoleón Bonaparte

LOC. OF: Los líderes son distribuidores de esperanza.

LOC. OF: Él sabía que la esperanza es la mayor de
todas las posesiones.

LOC. OF: Si tú puedes ser la persona que otorga ese
regalo a otros

LOC. OF: Ellos serán atraídos a tí, y estarán siempre
agradecidos.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: 4. Darte a los demás.

LOC. OF: Las personas aman a los líderes

VÍDEO

DISOLVENCIA

TEXTO: QUE COMPARTEN LO QUE SON, Y QUE DAN EL TIEMPO QUE LES PERTENECE.

DISOLVENCIA

TEXTO: AL DIRIGIR A OTROS, DATE A TI MISMO.

DISOLVENCIA

(2. IMAGEN)
TEXTO: COMPARTO SABIDURÍA, RECURSOS, E INCLUSO OCASIONES ESPECIALES.

CORTE A

PRIMER PLANO

(IMÁGENES Y TITULARES)
ENTRA A CUADRO

TEXTO: CUANDO SE TRATA DE CARISMA LO FUNDAMENTAL ES

DISOLVENCIA

TEXTO: LA DISPOSICIÓN HACIA LOS DEMÁS.

DISOLVENCIA

(2. IMAGEN)
TEXTO: LOS LÍDERES QUE PIENSAN EN OTROS Y EN SUS INTERESES

DISOLVENCIA

TEXTO: ANTES DE PENSAR EN ELLOS MISMOS, MUESTRAN CARISMA.

CORTE A

MÉDIUM CLOSE UP

(ANIMACIÓN)
ENTRA A CUADRO LA ANIMACIÓN DE MARY DE PERFIL.

CORTE A

MÉDIUM LONG SHOT

ENTRA A CUADRO EL TEXTO:
PARA ATRAER A LAS PERSONAS HACIA TI, DEBES SIEMPRE:
1. AMAR LA VIDA
2. PONER UN 10 A LA CABEZA DE CADA PERSONA
3. DARLE ESPERANZA A LA GENTE
4. DARTE A LOS DEMÁS

CORTE A

PRIMER PLANO

(SEPARADOR 4)
ENTRA A CUADRO EL TÍTULO CARISMA.

AUDIO

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Que comparten lo que son, y que dan el tiempo que les pertenece.

LOC. OF: Al dirigir a otros, date a ti mismo

LOC. OF: Comparte sabiduría, recursos, e incluso ocasiones especiales.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Cuando se trata de carisma lo fundamental es

LOC. OF: La disposición hacia los demás.

LOC. OF: Los líderes que piensan en otros y en sus intereses

LOC. OF: Antes de pensar en ellos mismos, muestran carisma.

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO

MARY: Recuerda...

MARY: Para atraer a las personas hacia ti, debes siempre:

Amar la vida
Poner un 10 a la cabeza de cada persona
Darle esperanza a la gente...y
Darte a los demás

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL

TERMINA TEMA MUSICAL

VÍDEO

CORTE A PRIMER PLANO

(TITULAR)
ENTRA A CUADRO EL TEXTO:
TERCERA ACTIVIDAD
REFLEXIONEMOS:

CORTE A PRIMER PLANO (IMÁGENES, TITULARES Y ANIMACIONES)

ENTRA A CUADRO
(1. IMAGEN)
TEXTO: ¿CÓMO TE EVALÚAS EN
CUANTO A CARISMA?

DISOLVENCIA

TEXTO: ¿ATRAES A TI NATURALMENTE
A OTRAS PERSONAS?

DISOLVENCIA

TEXTO: ¿LE CAES BIEN A LA GENTE?

DISOLVENCIA

TEXTO: SI NO, QUIZÁS TENGAS
ALGUNO DE ESTOS IMPEDIMENTOS.

CORTE A PRIMER PLANO

(TITULAR – TEXTO - IMAGENES)
ENTRA A CUADRO TÍTULOS Y TEXTOS:
TÍTULO 1: ORGULLO

DISOLVENCIA

TEXTO 1: NADIE QUIERE SEGUIR A UN
LÍDER QUE PIENSA QUE ÉL ES EL
MEJOR QUE TODOS

CORTE A PRIMER PLANO

(TITULAR - TEXTO)
ENTRA A CUADRO TÍTULOS Y TEXTOS:

TÍTULO 2: INSEGURIDAD

DISOLVENCIA

TEXTO 2: SI NO TE ACEPTAS A TI
MISMO, LOS DEMÁS TAMPOCO TE
ACEPTARÁN.

AUDIO

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y BAJA A
FONDO

PROFESOR: Tercera actividad:
Reflexionemos:

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y BAJA A
FONDO

LOC. OF: ¿Cómo te evaluarías en cuanto a carisma?

LOC. OF: ¿Atraes a ti naturalmente a otras personas?

LOC. OF: ¿Le caes bien a la gente?

LOC. OF: Si no, quizás tengas alguno de estos
impedimentos

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y BAJA A
FONDO

LOC. OF: Orgullo

LOC. OF: Nadie quiere seguir a un líder que piensa
que él es mejor que todos

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Inseguridad

LOC. OF: Si no te aceptas a ti mismo, los demás
tampoco te aceptarán.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

VÍDEO

CORTE A

PRIMER PLANO

(TITULAR - TEXTO)

ENTRA A CUADRO TÍTULOS Y TEXTOS:

TÍTULO 3: RESERVA

DISOLVENCIA

TEXTO 3: SI LA GENTE NUNCA SABE
QUÉ ESPERAR DE TI, DEJARÁ DE
ESPERAR ALGO.

CORTE A

PRIMER PLANO

(TITULAR - TEXTO)

ENTRA A CUADRO TÍTULOS Y TEXTOS:

TÍTULO 4: PERFECCIONISMO

DISOLVENCIA

TEXTO 4: LAS PERSONAS RESPETAN
EL DESEO DE EXCELENCIA PERO
RECHAZAN TOTALMENTE LAS
EXPECTATIVAS IRREALES.

CORTE A

PRIMER PLANO

(TITULAR - TEXTO)

ENTRA A CUADRO TÍTULOS Y TEXTOS:

TÍTULO 5: CINISMO

DISOLVENCIA

TEXTO 5: LAS PERSONAS NO QUIEREN
SER INFLUIDAS POR ALGUIEN QUE VE
UNA TORMENTA DETRÁS DE CADA
NUBE.

CORTE A

MÉDIUM CLOSE UP

(ANIMACIÓN)

ENTRA A CUADRO LA ANIMACIÓN DE
MARY DE PERFIL.

CORTE A

MÉDIUM LONG SHOT

ENTRA A CUADRO EL TEXTO:

SI PUEDES MANTENERTE ALEJADO
DEL ORGULLO,

TEXTO: DE LA INSEGURIDAD, DE LA
RESERVA, DEL PERFECCIONISMO Y
DEL CINISMO, PUEDES CULTIVAR EL
CARISMA.

AUDIO

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Reserva

LOC. OF: Si la gente nunca sabe qué esperar de ti,
dejará de esperar algo.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Perfeccionismo

LOC. OF: Las personas respetan el deseo de
excelencia pero rechazan totalmente las expectativas
irreales.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Cinismo

LOC. OF: Las personas no quieren ser influidas por
alguien que ve una tormenta detrás de cada nube.

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO

MARY: Recuerda...

MARY: Si puedes mantenerte alejado del orgullo,

MARY: de la inseguridad, de la reserva, del
perfeccionismo y del cinismo, puedes cultivar el
carisma.

TERMINA TEMA MUSICAL

VÍDEO

CORTE A

PRIMER PLANO

(SEPARADOR 5)

ENTRA A CUADRO EL TÍTULO CARISMA.

CORTE A

PRIMER PLANO

(TITULAR)

ENTRA A CUADRO EL TEXTO:

CUARTA ACTIVIDAD:

CONVENCIMIENTO:

ESCUCHA CON ATENCIÓN Y SIGUE LA

LECTURA

CORTE A

PRIMER PLANO

(IMÁGENES, TITULARES Y

ANIMACIONES)

ENTRA A CUADRO

TEXTO: PARA MEJORAR TU CARISMA,
HAZ LO SIGUIENTE:

CORTE A

PRIMER PLANO

(1. IMAGEN)

TÍTULO1: CAMBIA TU ENFOQUE

DISLOVENCIA

TEXTO: OBSERVA LA FORMA CON QUE
INTERACTÚAS CON LOS DEMÁS

DISLOVENCIA

TEXTO: Y CUANTO DE TU
CONVERSACIÓN ESTÁ CENTRADA EN
TI MISMO.

CORTE A

PRIMER PLANO

(2. IMAGEN)

TÍTULO2: PRÁCTICA EL JUEGO DE LA
PRIMERA IMPRESIÓN

DISLOVENCIA

TEXTO: CUANDO TE ENCUENTRES
CON ALGUIEN POR PRIMERA VEZ,

DISLOVENCIA

TEXTO: HAZ TODO LO POSIBLE POR
DAR UNA BUENA IMPRESIÓN.

AUDIO

ENTRA TEMA MUSICAL

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO

PROFESOR: Cuarta actividad:

Convencimiento:

Escucha con atención

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO

LOC. OF: Para mejorar tu carisma, haz lo siguiente:

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Cambia tu enfoque:

LOC. OF: Observa la forma con que interactúas con los demás

LOC. OF: y cuanto de tu conversación está centrada en ti mismo.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Práctica el juego de la primera impresión

LOC. OF: Cuando te encuentres con alguien por primera vez,

LOC. OF: haz todo lo posible por dar una buena impresión.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

VÍDEO

DISLOVENCIA

TEXTO: APRÉNDETE SU NOMBRE,
PREOCÚPATE DE SUS INTERESES. SÉ
POSITIVO

DISLOVENCIA

TEXTO: Y LO MÁS IMPORTANTE,
TRÁTALO COMO A UN DIEZ

DISLOVENCIA

TEXTO: ESTO AUMENTARA TU
CARISMA.

CORTE A PRIMER PLANO

(3. IMAGEN)

TÍTULO3: COMPARTE DE TI MISMO

DISLOVENCIA

TEXTO: QUE EL COMPARTIR TUS
RECURSOS CON LOS DEMÁS

DISLOVENCIA

TEXTO: SEA TU OBJETIVO A LARGO
PLAZO.

DISLOVENCIA

TEXTO: BUSCA LA MANERA, DE AÑADIR
VALOR, A LA VIDA DE OTRAS
PERSONAS

DISLOVENCIA

TEXTO: PROVEE RECURSOS, PARA
AYUDARLOS A CRECER PERSONAL Y
PROFESIONALMENTE

DISLOVENCIA

TEXTO: Y COMPARTE TU VIDA
PERSONAL CON ELLOS.

CORTE A MÉDIUM CLOSE UP

(ANIMACIÓN)

ENTRA A CUADRO LA ANIMACIÓN DE
MARY DE PERFIL.

CORTE A MÉDIUM LONG SHOT

ENTRA A CUADRO EL TEXTO:
DEBES

TEXTO: CAMBIAR TU ENFOQUE,
PRACTICAR EL JUEGO DE LA PRIMERA
IMPRESIÓN Y COMPARTIR DE TI
MISMO, ESTÁS CARACTERÍSTICAS TE
AYUDARAN A MEJORAR TU CARISMA.

AUDIO

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Apréndete su nombre, preocúpate de sus
intereses. Sé positivo

LOC. OF: Y lo más importante, trátalo como a un diez

LOC. OF: Esto aumentara tu carisma.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Comparte de ti mismo

LOC. OF: Que el compartir tus recursos con los demás

LOC. OF: sea tu objetivo a largo plazo.

LOC. OF: Busca la manera de añadir valor a la vida de
otras personas

LOC. OF: Provee recursos, para ayudarlos a crecer
personal y profesionalmente

LOC. OF: y comparte tu vida personal con ellos.

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO

MARY: Recuerda...

MARY: Debes...

MARY: Cambiar tu enfoque, practicar el juego de la
primera impresión y compartir de ti mismo, estás
características te ayudaran a mejorar tu carisma.

TERMINA TEMA MUSICAL

VÍDEO

**CORTE A
PRIMER PLANO**

(SEPARADOR 6)
ENTRA A CUADRO EL TÍTULO CARISMA.

AUDIO

ENTRA TEMA MUSICAL

TERMINA TEMA MUSICAL

**CORTE A
PRIMER PLANO**

ENTRA A CUADRO EL TÍTULO Y EL DE
LA CUALIDAD:
CARISMA
LA PRIMERA IMPRESIÓN PUEDE SER
DETERMINANTE

ENTRA TEMA MUSICAL

**CORTE A
PRIMER PLANO**

(ANIMACIÓN)
MOVIMIENTO PALABRA CARISMA,
DESAPARICIÓN.

FADE OUT

TERMINA TEMA MUSICAL

4.1.3 PLAN DE RODAJE

Se trata de la división del guión en días de rodaje basados en las distintas locaciones.

Con este plan de rodaje es posible estimar las cantidades aproximadas de tiempo necesario para realizar el programa educativo.

Se estructuró un cronograma de fechas y locaciones que son los ambientes seleccionados para el registro de imágenes, y actores disponibles.

Se presenta el Plan de Rodaje del Programa Educativo “Carisma”.

Tabla IV.- PLAN DE RODAJE

TÍTULO: El estudiante más listo													
DIA DE RODAJE	1º	FECHA	HORA	INT./EXT.	PLANOS	LOCALIZACIÓN	TIEMPO PREPARACIÓN	TIEMPO RODAJE	PERSONAJES	FIGURACIÓN Y ESPECIALISTAS		MATERIAL TÉCNICO	OBSERVACIONES
										Hombres	Mujeres		
	1º	06/03/2007	07H00	Exterior	Primer Plano	Patio principal de la institución	10 minutos	45 segundos	Estudiante1 Estudiante2 Estudiante3 Estudiante4 Estudiante5 Estudiante6	1	1	FILMADORA AGDV7 de Panasonic	-----
	1º	06/03/2007	07H30	Interior	Medium Close Up	Secretaría de la Institución	10 minutos	30 segundos	Secretaria Estudiante1 Estudiante2 x x x	1	1	FILMADORA AGDV7 de Panasonic	-----

Tabla IV.- PLAN DE RODAJE (Continuación)

DIA DE RODAJE	FECHA	HORA	INT./EXT.	PLANOS	LOCALIZACIÓN	TIEMPO PREPARACIÓN	TIEMPO RODAJE	PERSONAJES	FIGURACIÓN Y ESPECIALISTAS		MATERIAL TÉCNICO	OBSERVACIONES
									Hombres	Mujeres		
1º	06/03/2007	08H00	Exterior	Knee Shot	Balcón del segundo piso del edificio	15 minutos	45 segundos	Oscar B. Estudiante1 Estudiante2 Estudiante3 Estudiante4 x	1	1	FILMADORA AGDV7 de Panasonic	-----
1º	06/03/2007	08H30	Exterior	Medium Long Shot	Escalera del edificio	10 minutos	10 segundos	Oscar B. x x x x x	1	1	FILMADORA AGDV7 de Panasonic	-----

Tabla IV.- PLAN DE RODAJE (Continuación)

DIA DE RODAJE	FECHA	HORA	INT./EXT.	PLANOS	LOCALIZACIÓN	TIEMPO PREPARACIÓN	TIEMPO RODAJE	PERSONAJES	FIGURACIÓN Y ESPECIALISTAS		MATERIAL TÉCNICO	OBSERVACIONES
									Hombres	Mujeres		
1º	06/03/2007	09H00	Interior	Medium Long Shot	Pasillo del edificio	15 minutos	30 segundos	Lorena B. Oscar B. x x x x	1	1	FILMADORA AGDV7 de Panasonic	-----
2º	07/03/2007	07H30	Interior	Medium Shot	Aula 1	15 minutos	2 minutos	Oscar B. Estudiante1 Estudiante2 Estudiante3 Estudiante4 x	1	1	FILMADORA AGDV7 de Panasonic	-----

Tabla IV.- PLAN DE RODAJE (Continuación)

DIA DE RODAJE	Nº	FECHA	HORA	INT./EXT.	PLANOS	LOCALIZACIÓN	TIEMPO PREPARACIÓN	TIEMPO RODAJE	PERSONAJES	FIGURACIÓN Y ESPECIALISTAS		MATERIAL TÉCNICO	OBSERVACIONES
										Hombres	Mujeres		
	Nº	07/03/2007	08H00	Interior	Medium Shot	Aula 2	10 minutos	1 minuto	Lorena B Estudiante1 Estudiante2 Estudiante3 Estudiante4 X	1	1	FILMADORA AGDV7 de Panasonic	-----
	Nº	07/03/2007	09H00	Interior	Medium Shot	Aula 3	15 minutos	30 segundos	Oscar B. Profesor X X X X	1	1	FILMADORA AGDV7 de Panasonic	-----

Tabla IV.- PLAN DE RODAJE (Continuación)

DIA DE RODAJE	FECHA	HORA	INT./EXT.	PLANOS	LOCALIZACIÓN	TIEMPO PREPARACIÓN	TIEMPO RODAJE	PERSONAJES	FIGURACIÓN Y ESPECIALISTAS		MATERIAL TÉCNICO	OBSERVACIONES
									Hombres	Mujeres		
30	08/03/2007	07H30	Interior	Medium Shot	Aula 3	15 minutos	30 segundos	Lorena B	1	1	FILMADORA AGDV7 de Panasonic	-----
30	08/03/2007	08H30	Exterior	Close Up	Balcón del edificio	10 minutos	10 segundos	Lorena B	1	1	FILMADORA AGDV7 de Panasonic	-----
								Estudiante1				
								Estudiante2				
								x				
								x				
								x				

Tabla IV.- PLAN DE RODAJE (Continuación)

DIA DE RODAJE	FECHA	HORA	INT./EXT.	PLANOS	LOCALIZACIÓN	TIEMPO PREPARACIÓN	TIEMPO RODAJE	PERSONAJES	FIGURACIÓN Y ESPECIALISTAS		MATERIAL TÉCNICO	OBSERVACIONES
									Hombres	Mujeres		
3º	06/03/2007	09H00	Interior	Medium Long Shot	Aula 3	15 minutos	30 segundos	Lorena B. Oscar B. Estudiante1 x x x	1	1	FILMADORA AGDV7 de Panasonic	-----

FUENTE: LIBRO “TÉCNICAS DE GUIÓN PARA CINE Y TELEVISIÓN”

ELABORADO POR: Autor de Tesis

4.2 REALIZACIÓN

4.2.1 RODAJE EN LOCACIONES

Se buscaron localizaciones, es decir, los escenarios de rodaje más idóneos, para el registro de imágenes tanto externos como internos.

Los lugares para la grabación del programa, se eligieron en la misma Institución, en donde se preparo la iluminación y el equipo especial para los movimientos de cámara.

Se inició el rodaje de cada uno de las localidades o sitios, en donde el estudiante se desenvuelve diariamente, como:



FIG. IV.1
Edificio Institución



FIG. IV.2
Patio Principal

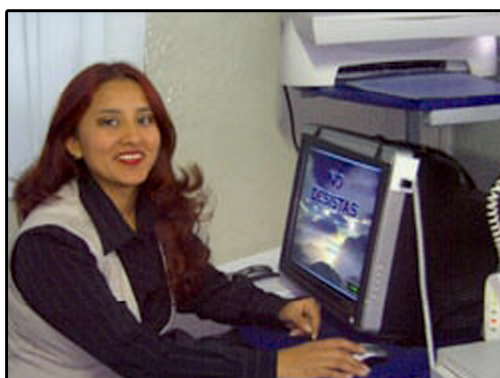


FIG. IV.3
Secretaría



FIG. IV.4
Balcón Segundo Piso



FIG. IV.5
Escalera del Edificio



FIG. IV.6
Pasillo



FIG. IV.7
Aula 1



FIG. IV.8
Aula 2



FIG. IV.9
Coliseo



FIG. IV.10
Auditorio

4.2.2 AUDIO EN OFF

Los programas educativos contienen audio en off, es decir sonido que se escucha sin ver la fuente que lo produce en la pantalla, ya que la mayoría de imágenes que se muestran son ilustraciones.

Audio en Off, se utilizó con el fin de acompañar a todos los temas presentados en los programas educativos, como un aporte para facilitar el entendimiento de la información a los estudiantes.

Se trabajo con Audio en Off, para dar animación a las ilustraciones y conceptos que contiene los programas, además por que la grabación de Audio en Off, permite incorporar sonidos (música y ruidos) y fondos musicales que acompañen a los contenidos de cada actividad.

Se necesito la colaboración de cuatro locutores, para las interpretaciones de audio en base a los guiones:

Tabla V.- Locutores para grabación de audio en off.

REPRESENTACIÓN PROGRAMAS EDUCATIVOS	NOMBRES
Audio: Introducción, narración de historias y de actividades	Patricio Baquero
Ilustración Alumna: Interrogación, recordación.	Verónica Andrade
Ilustración Profesor: Explicación, presentación de actividades.	Pablo Galán.
Audio: Narración de actividades y de evaluación.	Sergio Castro.

FUENTE: RADIOS DE LA CIUDAD

ELABORADO POR: Autor de Tesis

4.3 POST-PRODUCCIÓN

4.3.1 GRÁFICAS Y ANIMACIÓN

Los programas de Liderazgo, están compuestos por una serie de animaciones y representaciones gráficas referentes a cada tema de estudio.

Primero se tuvo que conocer al público objetivo, es decir a las personas que van a utilizar este material educativo, en este caso se trata de estudiantes de Noveno Año Básico, con el fin de buscar una mejor representación activa y audiovisual del conocimiento, de esta manera se vio necesaria la incorporación de imágenes bidimensionales (ilustraciones), con el fin de lograr habilidades de apreciar, construir y diferenciar las cualidades que se da a conocer en los programas.

Las ilustraciones se incluyeron en los programas por diversas finalidades:

- Decorar los programas, es decir hacerlos más atractivos para despertar el interés de los alumnos.
- Describir situaciones o fenómenos basados en la capacidad humana de procesar la información visual.
- Explicar las situaciones descritas, ya que las ilustraciones tienen la intención de demostrar relaciones o ideas, a fin de facilitar la comprensión del alumno.

Tipo de Ilustración

Dibujo figurativo: Estas ilustraciones son representaciones de alumnos de la Unidad, y favorecen el aprendizaje de un modo selectivo, además sirven como complemento de la información.



FIG. IV.11
Dibujo Figurativo Alumnos

SIGNOS DE IDENTIDAD

"NAZARENO" se identifica visualmente a través de un isotipo que está formado por una composición de tres elementos:

1. Icono (elemento gráfico - símbolo)
2. Tipografía (nombre)
3. Colores

A través de estos 3 elementos de la identidad, se crea un fuerte estilo visual.

ÍCONO: El Icono consta de la abstracción de una llama, representa la fe, el Espíritu Santo. En el fondo posee una cruz, representa al cristianismo.

El símbolo es de color amarillo (puede ser con degradación a blanco o ser color sólido).



FIG. IV.12
Ícono: Llama - Cruz

TIPOGRAFÍA: En el centro esta ubicado el logotipo o nombre Nazareno de color azul, seguido por Unidad Educativa Cristiana de color negro.

1. Nazareno con tipografía Bell Mt
2. Unidad Educativa Cristiana con tipografía Kartika



FIG. IV.13
Tipografía- Logotipo

COLOR: Se utilizó el color azul porque simboliza seriedad, confianza, y tecnología, el color negro elegancia y el color amarillo porque representa, vida, luz, alegría. Estos colores forman la combinación perfecta de una buena representación para la UECN.



FIG. IV.14
Identificador: Isotipo

La aplicación del Isotipo, fue muy importante para establecer los diferentes componentes que conforman el diseño de la Página Web “Liderazgo” (botones, fondos, colores, tipografía), así también, la aplicación del isotipo establece los elementos de los programas educativos (fondos, colores, tipografía).

Diseño Página Web “Liderazgo”

Para la realización de la página Web, se partió de seleccionar el elemento principal el cual representaría parte fundamental en el diseño, los colores que son básicamente los que llaman la atención, las formas curvas y la tipografía empleada.

- La llama constituida en el icono (símbolo), que forma parte del Isotipo de la Institución, fue el elemento principal en del diseño Web, ya que incorpora estilo y estética, además logra que las paginas sean mas atractivas. El símbolo se adapto como elemento Figura y como Fondo.

Utilizado como figura, el símbolo posee modificación en la parte lateral izquierda, puesto que en él, se establecen los encabezados, y los botones: Primer Trimestre, Segundo Trimestre, Tercer Trimestre, Inicio y Salir.

Utilizado como fondo, posee un tamaño superior, y es más simple.

En las páginas se establecen modificaciones en cuanto al símbolo, ya que no todas las páginas poseen los mismos componentes (botones, videos), y porque cada página tienen sus propias y diferentes opciones en las que puede interactuar el usuario.

Para la Página “Bienvenida”, el símbolo se establece en la mayor parte del diseño, se lo empleo como figura, conteniente el encabezado y los botones: Primer Trimestre, Segundo Trimestre, Tercer Trimestre y Salir. También se lo empleo como fondo, ya que en el se encuentra el texto de bienvenida.

En las Páginas “Primer, Segundo y Tercer Trimestre”, al símbolo se lo empleo como figura, similar a la Página “Bienvenida”, pero sufre modificaciones en cuanto al tamaño, puesto que además de contener el encabezado y los botones: Primer Trimestre, Segundo Trimestre, Tercer Trimestre, Inicio y Salir. Posee a lado derecho siete botones adicionales, con opciones sobre las Cualidades Indispensables de los Líderes.

En las Páginas “Video Cualidades”, el símbolo solo fue utilizado como fondo, esto se debe a que contiene además del encabezado, botones: Primer Trimestre, Segundo Trimestre, Tercer Trimestre, Inicio y Salir, componentes adicionales como: botón evaluación, y aquí se visualizará los videos de los programas educativos.

En la Página “Evaluación” el símbolo forma parte del fondo.

- Las formas curvas se presentan en la mayor parte de los elementos que constituyen el diseño Web, principalmente en los diferentes botones.



FIG. IV.15
Botones en la Web

- La combinación de colores cálidos como el amarillo y fríos como el azul, pertenecen a la identidad visual de la Institución, y fueron empleados para lograr armonía entre los elementos expuestos.

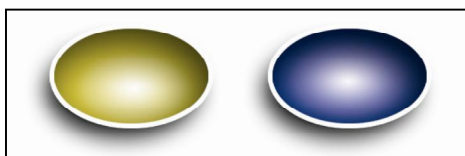


FIG. IV.16
Colores: Cálido y Frío

- Los tipos de letras facilitan la legibilidad del usuario.

Elementos programas educativos

En la mayoría de fondos se colocó el símbolo de la institución. Se realizaron cambios en la posición, el color y el tamaño para cada actividad.

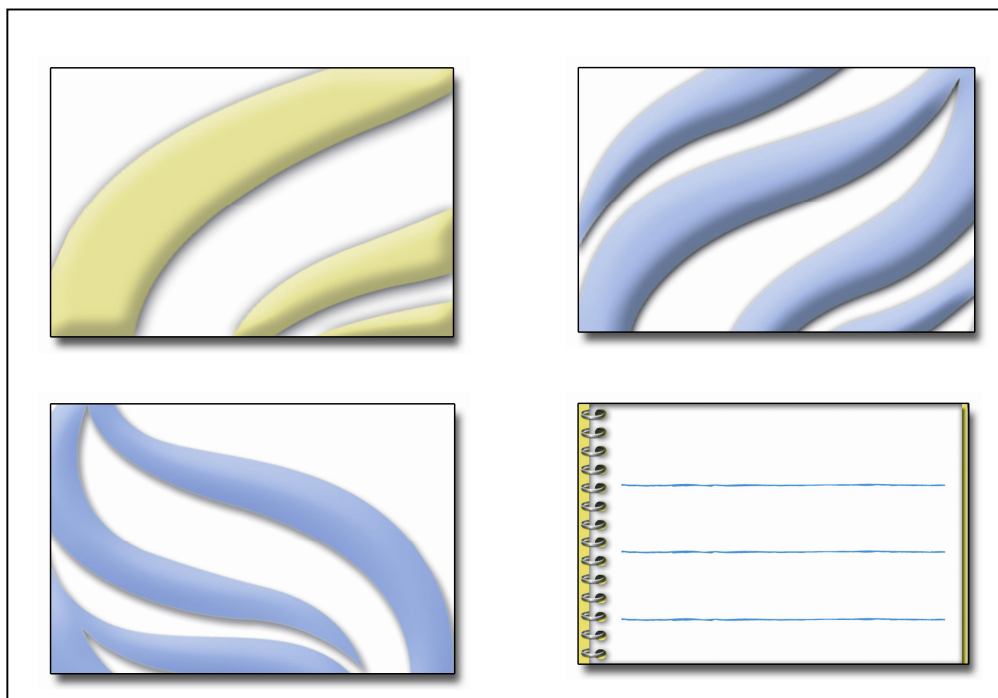


FIG. IV.17
Fondos Programas

- Los colores forman parte de la identidad visual de la Institución.

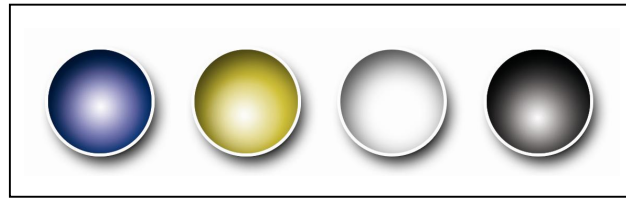


FIG. IV.18
Colores Corporativos

Animaciones

Las animaciones de los textos, sirven para destacar los conceptos básicos de la información y para lograr que el alumno pueda retener esta información a través de la lectura.

Se utilizaron tipos de letras que faciliten la legibilidad del usuario, estas son:



FIG. IV.19
Fuente: SF Espresso Shack

**“EL CARISMA”
Es la habilidad de
atraer a la gente
hacia sí mismo.**

FIG. IV.20
Fuente: Aapex

**Si aprecias a los
demás, estimúlalos
y ayúdalos a
alcanzar su potencial**

FIG. IV.21
Fuente: Arial

**Ellos saben
que es su
responsabilidad**

FIG. IV.22
Fuente: Arial Rounded Mt

**"21 Cualidades
Indispensables
de un Líder"**

FIG. IV.23
Fuente: Brushstroke Plain

**Si la gente nunca
sabe qué esperar de tí,
dejará de esperar algo.**

FIG. IV.24
Fuente: Commons

**Práctica
el juego
de la
primera
impresión**

FIG. IV.25
Fuente: Coolsville

**Apréndete su nombre,
preocúpate de sus intereses,
sé positivo.**

FIG. IV.26
Fuente: Footlinght MT Linght

**Las personas de
éxito son activas.**

FIG. IV.27
Fuente: Haettenschweiler

**Era la habilidad de atraer a
la gente hacia ella y hacer
que quisieran seguirla.**

FIG. IV.28
Fuente: Martina

4.3.2 EDICIÓN DE AUDIO

Para la edición de audio fue necesario la utilización de un software diseñado para proporcionar resultados de la máxima calidad; como Adobe Audition que básicamente posee un completo juego de herramientas para la producción profesional de audio.

El aporte de este software sirvió para editar con rapidez y sin dificultad la grabación de audio para el programa educativo, limpiar el sonido no deseado de las grabaciones, pulir las voces en off, y personalizar la música para que se adapte al tono de una determinada producción.

Para los programas educativos se colocó el doblado de los diálogos durante la edición de audio, además se incorporo musicalización y la ambientación necesaria para cada actividad.

4.3.3 MONTAJE (EDICIÓN NO LINEAL)

El trabajo de edición se basa en el guión original, por medio de este, se estructuraron las imágenes, el sonido, la locución, etc. Una vez obtenida la grabación, pasó por el proceso de digitalización, es decir el video fue transferido a un computador, para luego poder editarlo.

Mediante la edición se logro ordenar y combinar las imágenes y el sonido, seleccionando las mejores partes de lo grabado, para así adaptarlas y formen un todo coherente.

Para realizar este proceso, fue necesario utilizar un programa informático, Adobe Premiere Pro, este programa permito agregar al material educativo una cantidad considerable de efectos especiales.

4.3.4 MASTERIZACIÓN

Masterización es el último proceso de la etapa de pos-producción. Aquí se establece los medios más apropiados para el material presentado.

Los programas educativos serán almacenados en diferentes formatos de archivos dependiendo del medio en que se va a visualizar y utilizar, estos pueden ser formatos de almacenamiento óptico usados para guardar datos en discos, incluyendo películas con alta calidad de vídeo y audio, como el DVD y Mini-dvd.

Para el proyecto de tesis fue necesario un formato para películas en Internet, el más recomendado es el MPEG (Moving Picture Experts Group) ya que utiliza un esquema de compresión de audio, video y datos.

Al ser creado se establecieron 4 tipos de MPEGs, MPEG-1, MPEG-2, MPEG-3 y MPEG-4. Cada uno de estos se diferencian en la calidad y ancho de banda usado. Este formato se lo utilizó, ya que ofrece tres ventajas: compatibilidad mundial, gran compresión y poca degradación de la imagen.

Una cadena MPEG se compone de tres capas: audio, video y una capa a nivel de sistema. Esta última incluye información sobre sincronización, tiempo, calidad, etc.

MPEG-1: Establecido en 1991, se diseñó para introducir video en un CD-ROM. Para aquel entonces eran lentos, por lo que la velocidad de transferencia quedaba limitada a 1.5 Mbits y la resolución a 352x240. La calidad es similar al VHS.

MPEG-2: Establecido en 1994 para ofrecer mayor calidad con mayor ancho de banda (típicamente de 3 a 10 Mbits). En esa banda, proporciona 720x486 pixels de resolución, es decir, calidad TV. Ofrece compatibilidad con MPEG-1.

MPEG-3: Fue una propuesta de estándar para la TV de alta resolución, pero como se ha demostrado que MPEG-2 con mayor ancho de banda cumple con este cometido, se ha abandonado.

MPEG-4: Está en discusión. Se trata de un formato de muy bajo ancho de banda y resolución de 176x144, pensado para videoconferencias sobre internet, etc.

4.4 MEDIOS DE DIFUSIÓN

El medio de difusión para la transmisión del programa "Liderazgo" es Internet, se selecciono este medio ya que es un instrumento lleno de potencialidades, que

merecen un uso adecuado para determinar consecuencias positivas en la educación de los alumnos.

Internet ofrece interactividad y la posibilidad de crear nuevos entornos de aprendizaje. La difusión de los programas educativos vía streaming, será una emisión bajo demanda, el usuario podrá visualizar el material pregrabado mediante streaming desde su página web.

Este “Programa Liderazgo” será implantado en la página Web de la Unidad Educativa Cristiana Nazareno.

Propuesta Página Web Liderazgo

- Se diseñó la página Web, con una resolución de pantalla de 1024 x 768 píxeles, con el fin de que todos los usuarios tengan la misma visualización en pantalla. También las páginas poseen este tamaño de resolución, debido al diseño que se empleó para cada una de ellas, para de esta manera presentar un diseño personificado, atractivo y agradable.
- Se establecieron colores corporativos de la UECN, para lograr armonía y uniformidad entre todos los elementos que conforman la página web.
- Además se empleó tipografía apropiada, tanto para títulos y cuerpo de textos.

“21 Cualidades Indispensables de un Líder” es la información presentada en la asignatura de Liderazgo, estas cualidades son desarrolladas y estudiadas en todo el año lectivo, en tres diferentes trimestres, es por eso que cada trimestre contiene siete cualidades.

Se da a conocer una cualidad por cada trimestre:

- Primer Trimestre: Segunda Cualidad “Carisma”
- Segundo Trimestre: Décima Cualidad “Iniciativa”
- Tercer Trimestre: Veintava Cualidad “Aprender”

Elementos de la página web

Página Inicial

- a. **Presentación:** Logotipo de la UECN, Liderazgo, 21 Cualidades Indispensables de un Líder, Programa Educativo (Animación Inicial)
- b. **Botón Entrar** (Ingreso a la Página Web)
- c. **Botón Salir** (Abandonar definitivamente la Página Web)



FIG. IV.29
Elementos Página Inicial

Página de Bienvenida

- a. **Encabezado:** Liderazgo, 21 Cualidades Indispensables de un Líder, Programa Educativo (Animación)
- b. **Botón 1er Trimestre** (Enlace a la página con cualidades de la 1ra a la 7ma)
- c. **Botón 2do Trimestre** (Enlace a la página con cualidades de la 8va a la 14va)
- d. **Botón 3er Trimestre** (Enlace a la página con cualidades de la 15va a la 21va)
- e. **Botón Salir** (Enlace a la Página Confirmación Salida)
- f. **Bienvenidos** (Animación)
- g. **Introducción** (Texto)



FIG. IV.30
Elementos Página Bienvenida

Página Primer Trimestre

- a. **Encabezado:** Primer Trimestre, Carácter, Carisma, Compromiso, Comunicación, Capacidad, Valentía, Discernimiento (Animación)
- b. **Botón 2do Trimestre** (Enlace a la página con cualidades de la 8va a la 14va)
- c. **Botón 3er Trimestre** (Enlace a la página con cualidades de la 15va a la 21va)
- d. **Botón Inicio** (Enlace a la Página de Bienvenida)
- e. **Botón Salir** (Enlace a la Página Confirmación Salida)
- f. **Botón: 2 Carisma** (Enlace a la Página Video Carisma)

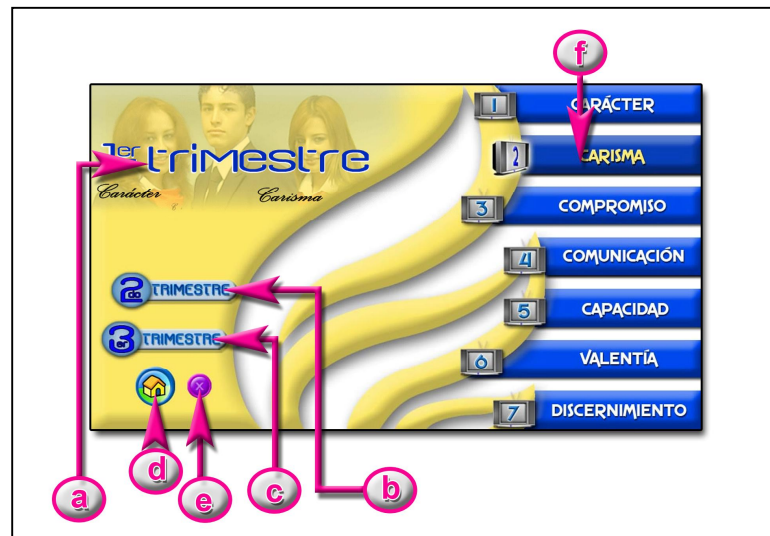


FIG. IV.31
Elementos Pág. Primer Trimestre

Página Video Carisma

- a. **Encabezado:** Carisma, La primera impresión puede ser determinante (Animación)
- b. **Imagen Televisión** (Animación)
- c. **Botón 1er Trimestre** (Enlace a la Página Primer Trimestre)
- d. **Botón 2do Trimestre** (Enlace a la Página Segundo Trimestre)
- e. **Botón 3er Trimestre** (Enlace a la Página Tercer Trimestre)
- f. **Botón Inicio** (Enlace a la Página de Bienvenida)
- g. **Botón Salir** (Enlace a la Página Confirmación Salida)
- h. **Video Carisma** (Programa Educativo Carisma)
- i. **Botón Evaluación** (Enlace a la Página de Registro de Usuarios)

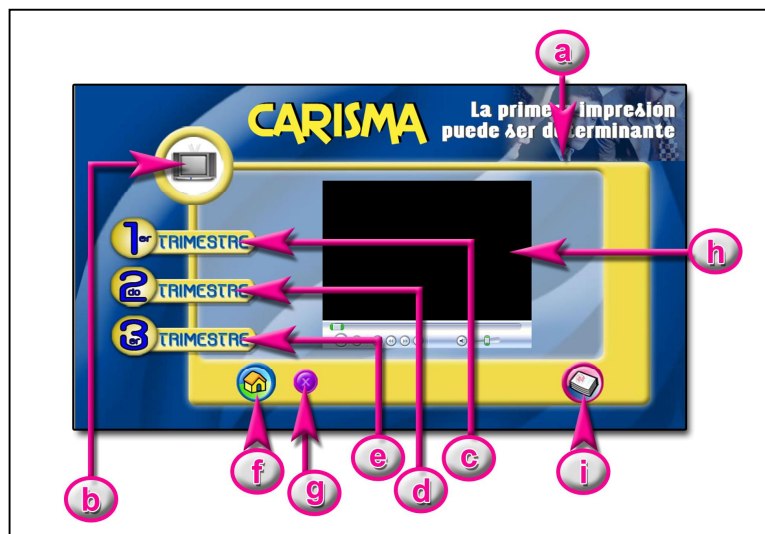


FIG. IV.32
Elementos Pág. Video Carisma

Página Segundo Trimestre

- a. **Encabezado:** Segundo Trimestre, Concentración Generosidad, Iniciativa, Escuchar, Pasión, Actitud Positiva, Solución de Problemas (Animación)
- b. **Botón 1er Trimestre** (Enlace a la página con cualidades de la 1ra a la 7ma)
- c. **Botón 3er Trimestre** (Enlace a la página con cualidades de la 15va a la 21va)
- d. **Botón Inicio** (Enlace a la Página de Bienvenida)
- e. **Botón Salir** (Enlace a la Página Confirmación Salida)
- f. **Botón: 10 Iniciativa** (Enlace a la Página Video Iniciativa)

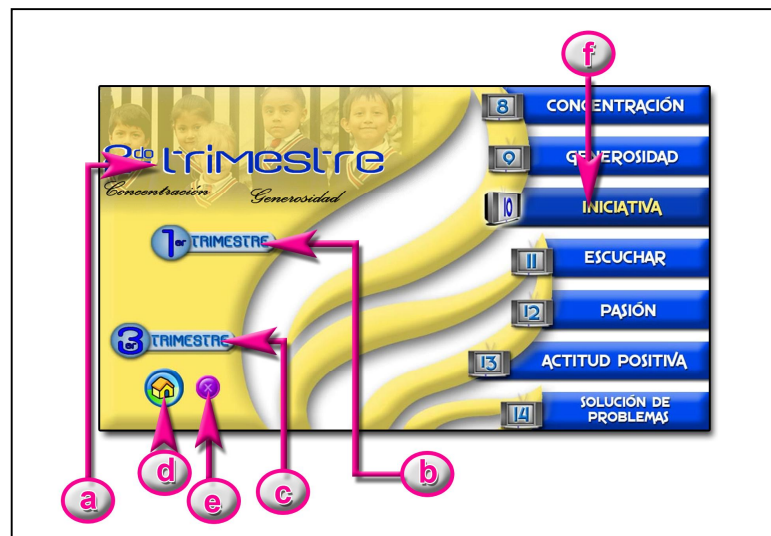


FIG. IV.33
Elementos Pág. Segundo Trimestre

Página Video Iniciativa

- a. **Encabezado:** Iniciativa, No deberías salir de casa sin ella (Animación)
- b. **Imagen Televisión** (Animación)
- c. **Botón 1er Trimestre** (Enlace a la Página Primer Trimestre)
- d. **Botón 2do Trimestre** (Enlace a la Página Segundo Trimestre)
- e. **Botón 3er Trimestre** (Enlace a la Página Tercer Trimestre)
- f. **Botón Inicio** (Enlace a la Página de Bienvenida)
- g. **Botón Salir** (Enlace a la Página Confirmación Salida)
- h. **Video Iniciativa** (Programa Educativo Iniciativa)
- i. **Botón Evaluación** (Enlace a la Página de Registro de Usuarios)

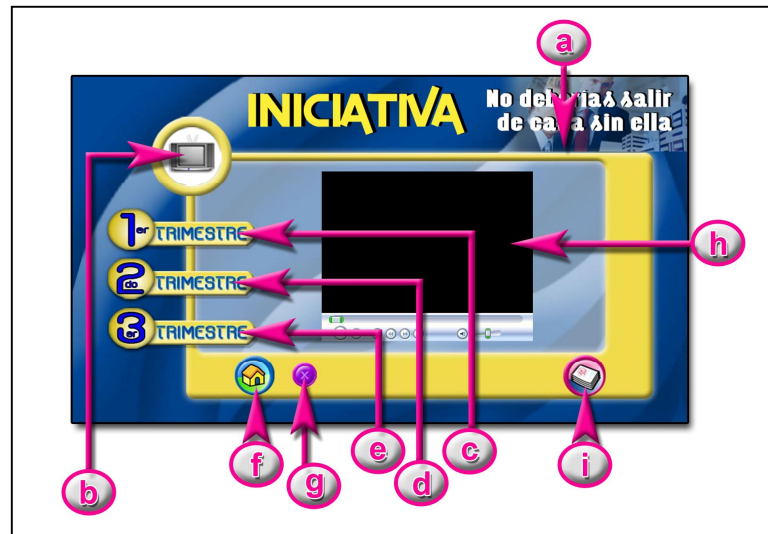


FIG. IV.34
Elementos Pág. Video Iniciativa

Página Tercer Trimestre

- a. **Encabezado:** Tercer Trimestre, Relaciones, Responsabilidad, Seguridad, Autodisciplina, Servicio, Aprender, Visión (Animación)
- b. **Botón 1er Trimestre** (Enlace a la página con cualidades de la 1ra a la 7ma)
- c. **Botón 2do Trimestre** (Enlace a la página con cualidades de la 8va a la 14va)
- d. **Botón Inicio** (Enlace a la Página de Bienvenida)
- e. **Botón Salir** (Enlace a la página de confirmación de salida)
- f. **Botón: 20 Aprender** (Enlace a la Página Video Aprender)

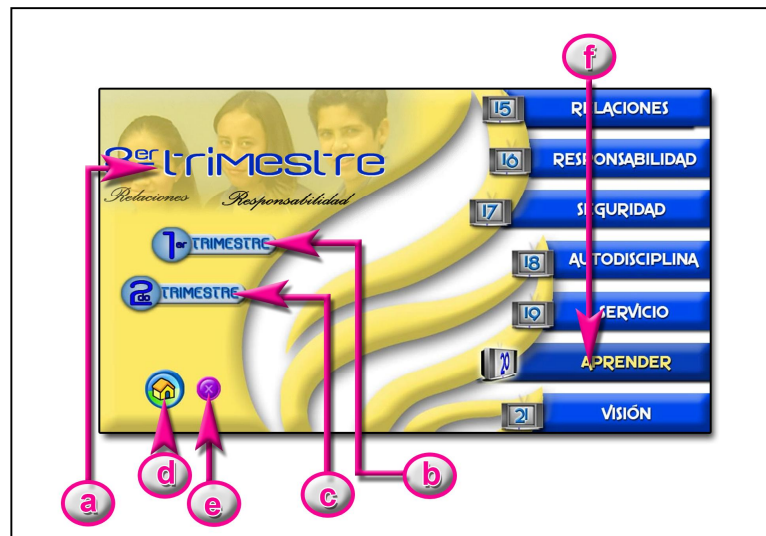


FIG. IV.35
Elementos Pág. Tercer Trimestre

Página Video Aprender

- a. **Encabezado:** Aprender, Para mantenerte dirigiendo, mantente aprendiendo (Animación)
- b. **Imagen Televisión** (Animación)
- c. **Botón 1er Trimestre** (Enlace a la Página Primer Trimestre)
- d. **Botón 2do Trimestre** (Enlace a la Página Segundo Trimestre)
- e. **Botón 3er Trimestre** (Enlace a la Página Tercer Trimestre)
- f. **Botón Inicio** (Enlace a la Página de Bienvenida)
- g. **Botón Salir** (Enlace a la Página Confirmación Salida)
- h. **Video Aprender** (Programa Educativo Aprender)
- i. **Botón Evaluación** (Enlace a la Página de Registro de Usuarios)

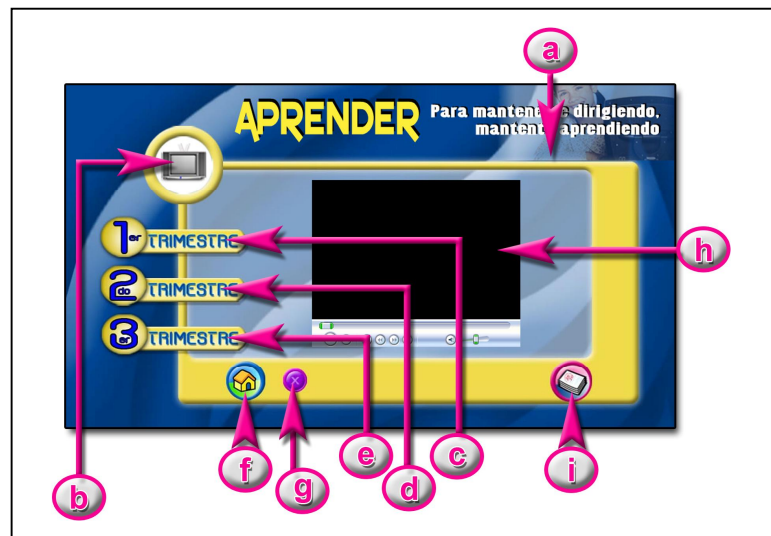


FIG. IV.36
Elementos Pág. Video Aprender

Página de Registro de Usuarios

- a. **Encabezado:** Registro (Texto)
- b. **Sección 1:** Si no se ha registrado puede hacerlo desde "Aquí" (Registro de usuarios nuevos)
- c. **Sección 2:** Sección Usuarios Registrados (Confirmación de datos de usuarios registrados)
- d. **Botón Ingresar** (Enlace a la Página Evaluación)
- e. **Botón Salir** (Enlace a la Página Bienvenida)

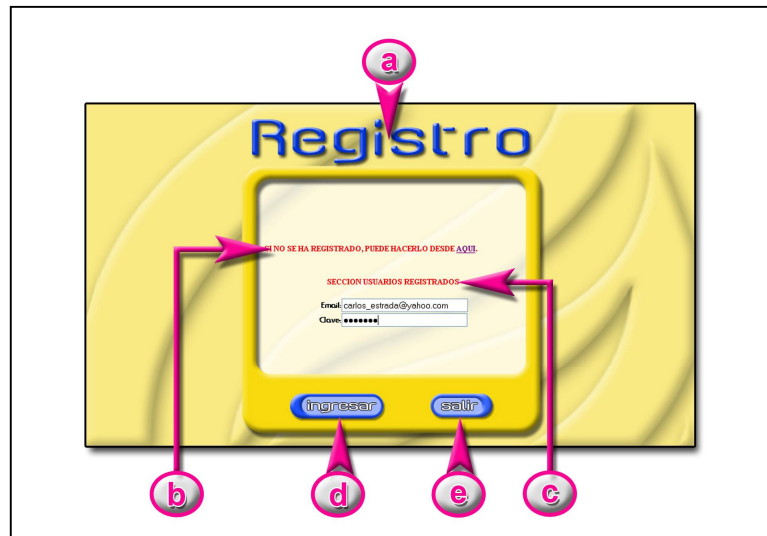


FIG. IV.37
Elementos Pág. Registro

Página de Evaluación

- a. **Encabezado:** Evaluación, Carisma – Iniciativa - Aprender (Animaciones)
- b. **Preguntas Cuestionario:** Selección de alternativas (Test)
- c. **Botón Siguiente** (Enlace a la página siguiente del cuestionario)



FIG. IV.38
Elementos Pág. Evaluación

Página de Puntaje

- a. **Encabezado:** Calificación (Texto)
- b. **Puntaje correspondiente a cada pregunta** (nota obtenida de cada pregunta)
- c. **Nota Final** (Calificación total)
- d. **Botón Salir** (Enlace a la Página Bienvenida)

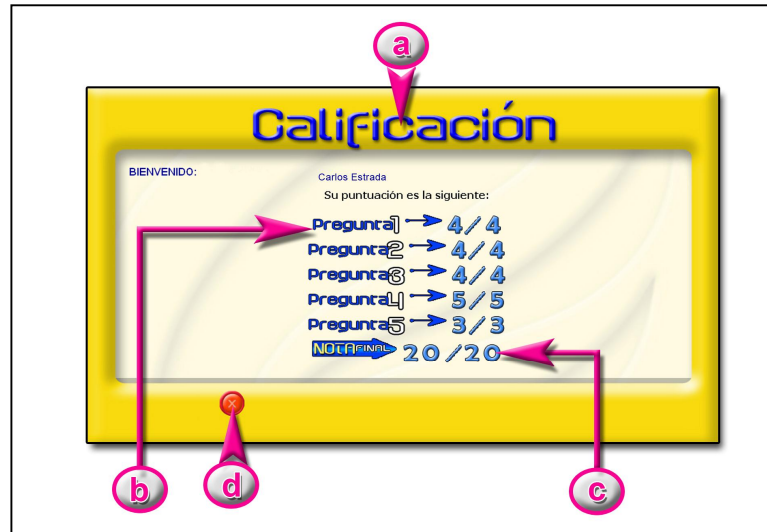


FIG. IV.39
Elementos Pág. Calificación

Página de Confirmación Salida

- a. **Imagen Principal:** Televisión
- b. **Confirma Salir** (Texto)
- c. **Botón Sí** (Abandonar definitivamente la Página Web)
- d. **Botón No** (Enlace a la Página Bienvenida)

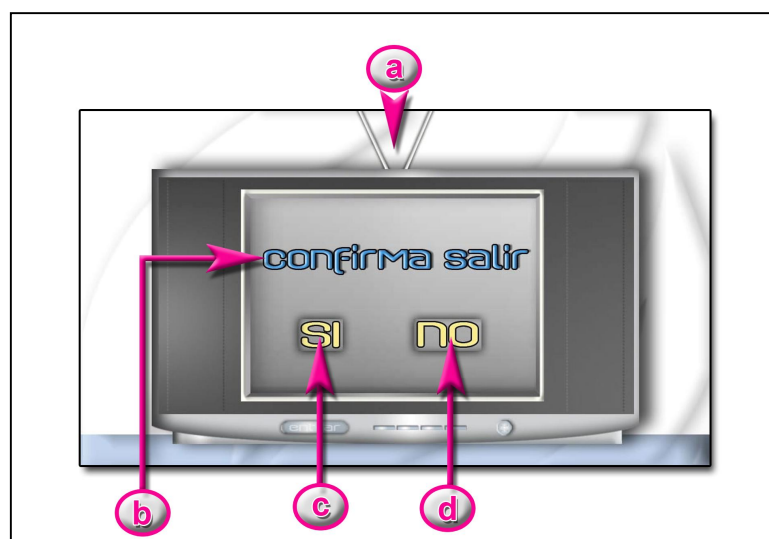


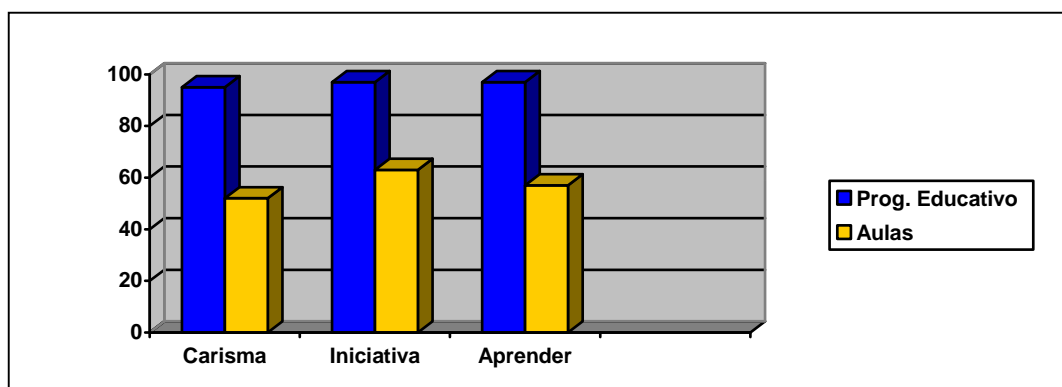
FIG. IV.40
Elementos Pág. Salida

RESULTADOS

Se creó tres programas educativos de la asignatura Liderazgo, con las cualidades: Carisma, Iniciativa y Aprender

Al final de cada programa educativo, se realizó evaluaciones a 40 alumnos de Noveno Año Básico de la Unidad Educativa Cristiana Nazareno.

Porcentaje de aceptación Programas Educativos



Cualidades	Programas Educativos	Enseñanza Aulas
Carisma	95 %	52 %
Iniciativa	97 %	47 %
Aprender	97 %	51 %

NOTA: Se comprobó que con los programas educativos, los alumnos lograron captar los temas expuestos a un 97%, 45% más que en la enseñanza en las aulas, esto se demostró en la mejoría de notas en sus calificaciones, la nota máxima fue 20/20 y la mínima 17/20, dando como resultado que los programas educativos aportaron a su aprendizaje, mejoraron su rendimiento académico, y lograron mantener la atención del alumno.

CONCLUSIONES

- Se logró agrupar métodos y técnicas de la Investigación Científica con los procesos del diseño, para desarrollar y obtener modelos que ayuden a establecer la metodología más adecuada para el proyecto presentado. Se establecieron métodos como: Enseñanza Programada, ya que permite que el alumno trabaje según su propio ritmo y posibilidades, y el Método Activo, porque la clase es desarrollada solo por el alumno a través de Internet.
- Para la producción de programas vía streaming, las herramientas más apropiadas para convertir los archivos de audio y video al formato de cada programa streaming son: Real (RealPlayer, RealProducer, RealSystem), QuickTime (QuickTime Placer, QuickTime Streaming), Windows Media (Windows Media Player, Windows Media Encoder, Windows Media Services), cada uno de estos formatos están disponibles tanto para entornos Windows como para entornos Macintosh.
- La elaboración del diseño del programa vía Streaming, nos permite ofrecer un recurso educativo con verdaderas presentaciones multimedia. El análisis de la información sirvió para establecer los diferentes elementos y técnicas que reforzarán el interés y la comprensión del estudiante, motivándolo para ejecutar las actividades de los contenidos académicos presentando cada tema de manera más atractiva.
- Se aplicó el diseño del programa educativo vía streaming en la asignatura “Liderazgo”, en ella se da a conocer videos educativos de tres cualidades para

ser un líder verdaderamente efectivo, como: Carisma, Iniciativa y Aprender, estos contenidos forman parte de las 21 Cualidades Indispensables de un Líder, dirigidas a los alumnos de Noveno año de Educación Básica de la Unidad Educativa Cristiana Nazareno. En los temas expuestos fue importante determinar al público objetivo, para así emplear elementos gráficos apropiados para lograr presentar diseños de programas personificados, atractivos y agradables. Los videos estarán alojados en la página Web Liderazgo y su difusión será “Bajo demanda” para así el estudiante pueda visualizar el material pregrabado en el horario que más le convenga.

- Esta nueva alternativa de educación, inspira y motiva a los estudiantes ha continuar con su aprendizaje, puesto que se presentan contenidos de manera más dinámica muy diferente a la tradicional.
- El diseño de los programas educativos apoya a los educadores creando nuevas modos de representar los temas de las diferentes asignaturas, logrando beneficiar tanto a los estudiantes como a los profesores, mediante un proceso nuevo de enseñanza-aprendizaje.

RECOMENDACIONES

- Buscar métodos adecuados para cada proceso de diseño, de esta manera se establecerá la metodología propia, dependiendo del programa al cual va dirigido.
- Para todo material multimedia que se transmita por Internet, es aconsejable la utilización de la tecnología Streaming, ya que permite reproducirlo con calidad de velocidad, con una tasa de transferencia mínima de 64 Kbps y máxima 199 Kbps, dependiendo del ancho de banda que se posee. Se debe utilizar el formato Windows Media, ya que puede emplearse tanto para entornos Windows como para entornos Macintosh, además permite codificar la información para su distribución en vivo o bajo demanda, y posee la ventaja que todas sus herramientas son gratuitas para recibir y mostrar contenidos multimedia.
- Cuando se trabaje con material multimedia transmitido por Internet, es aconsejable utilizar la tecnología streaming, puesto que permite que los usuarios puedan visualizar videos de forma más rápida y segura.
- Determinar la asignatura y al público al cual va dirigido, con el fin de implantar elementos acorde con los temas que se van a exponer. El material debe ser pregrabado con emisión bajo demanda, para que de esta manera el estudiante pueda establecer su propio ritmo de estudio, en el tiempo y lugar que desee.
- Seleccionar los contenidos y elementos gráficos adecuados para las diversas asignaturas, puesto que cada asignatura debe poseer características propias.
- Exponer los contenidos académicos seleccionados y recomendados por los profesores de las distintas asignaturas.

RESUMEN

Se creó programas educativos transmitidos vía Internet, para permitir que los alumnos del Noveno Año Básico de la Unidad Educativa Cristiana Nazareno de la ciudad de Riobamba, asimilen una cantidad de información mayor a la percibida en las aulas, ofreciéndoles un mejor soporte didáctico, atractivo y ágil de la asignatura Liderazgo.

Para la realización de los programas se empleó softwares como, Adobes: Illustrator, Photoshop, Premiere, Audition; Macromedia: Flash, Dreamweaver. Se analizó la información de Liderazgo, de esta manera se determinó que, Enseñanza Programada y el Método Activo eran los métodos más idóneas para el máximo aprovechamiento de los contenidos académicos, y que los principales elementos de cada programa debían ser: ilustraciones, textos, imágenes, color, audio y video.

Con la combinación de los diferentes softwares, métodos y elementos, se creó tres videos educativos, los cuales contenían recreaciones de historias y presentaciones de animaciones y movimientos de imágenes y textos, incorporando audio, acerca de la asignatura Liderazgo.

Al final de cada video educativo, se realizó evaluaciones a 40 alumnos de Noveno Año Básico, y se comprobó que lograron captar los temas expuestos a un 100%, demostrado en la mejoría de notas en sus calificaciones, mientras que, en la enseñanza en las aulas sin los videos, el porcentaje de captación de los alumnos era de 85%, la nota máxima llegaba a 17/20 y la mínima a 12/20, con los videos la nota máxima fue 20/20 y la mínima 17/20, dando como resultado que los videos educativos aportaron a su aprendizaje, mejoraron su rendimiento académico, y lograron mantener la atención del alumno.

Streaming, es una tecnología que facilita la transmisión de vídeos a través de Internet, permitiendo su visualización inmediata, evitando problemas durante la descarga. Es aconsejable su utilización, debido a que permite que los usuarios puedan visualizar vídeos en Internet de forma más rápida y segura.

SUMMARY

It was created programs transmitted via the Internet, to enable students the Ninth Year of the Basic Education Unit assimilate a Christian Nazarene increased amount of information to perceive simultaneously, providing a better support teaching, attractive and agile Leadership of the course.

To carry out the program using software such as Adobes: Illustator, Photoshop, Premiere, Audition; Macromedia: Flash, Dreamweaver. It analyzed the information Leadership, thus found that Education Programmed Assets Method and the methods were more suited to the organization of the academic content, and that the main elements of each program should read: illustrations, text, images, colour, audio and video.

With the combination of different software, methods and elements, was created videos effective education, recreation the through stories and the presentation of animations and movement of images and texts incorporating audio, succeeded keep the attention of the student.

The videos contributed to education, and transmitted it sexy knowledge, via the Internet to several students simultaneously improving learning, more responsibility in the study, access anywhere, flexibility in time devoted to the study and increased training to study.

Students after analyzing each educational program showed increased interest in the study improved their skills through positive response test.

When working with video via the Internet, it is advisable to use the technology streaming, since it allows users to view videos form faster and safer.

GLOSARIO

Analógico.- Valor o magnitud física cuyas variaciones, cuando las hay, se efectúan de forma continua. Es opuesto a digital

Broadcast.- En inglés, difusión. Tipo de comunicación en la que un solo emisor llega a múltiples receptores

Buffer.- Memoria dedicada a almacenar temporalmente la información que debe procesar un dispositivo hardware para que éste pueda hacerlo sin bajar el rendimiento de la transferencia.

Carácter.- Signo de escritura o de imprenta. Estilo o forma de los signos de la escritura o de los tipos de la imprenta.

Cinético.- Perteneciente o relativo al movimiento. Estudio de la velocidad a la que se producen ciertos procesos.

Clic.- Pulsación que se hace en alguno de los botones del ratón de un ordenador.

Cognitiva.- Perteneciente o relativo al conocimiento.

Compulsiva.- Que muestra apremio o compulsión.

Corporal .- Perteneciente o relativo al cuerpo, especialmente al humano.

Datagramas.- Paquete sencillo enrutado en una red sin reconocimiento.

Dogmático, ca.- Conjunto de dogmas o principios de una doctrina.

Dosificador.- Que dosifica o sirve para dosificar.

Dolly.- Movimiento realizado por la cámara sobre una plataforma con ruedas.

Estándar.- Que sirve como tipo, modelo, norma, patrón o referencia.

Frame.- Técnica de diseño de webs mediante la cual la pantalla del ordenador queda dividida en ventanas independientes, se utiliza prioritariamente para presentar barras de navegación que permanecen fijas a lo largo del web.

Geoestacionarios.- Dicho de un satélite artificial que viaja de oeste a este a una altura superior a los 36 000 km sobre la línea Ecuador y a la misma velocidad que la rotación de la Tierra, por lo que parece que está siempre en el mismo sitio.

Gestual.- Perteneciente o relativo a los gestos. Que se hace con gestos

Grilla.- Las líneas verticales y horizontales en un mapa y que sirven para fijar la posición.

Heurístico.- Técnica de la indagación y del descubrimiento.

Histogramas.- Representación gráfica de una distribución de frecuencias por medio de rectángulos, cuyas anchuras representan intervalos de la clasificación y cuyas alturas representan las correspondientes frecuencias.

Homogénea.- Perteneciente o relativo a un mismo género, poseedor de iguales caracteres.

Interlineado.- Espacio que queda entre las líneas de un escrito.

Kerning.- Relación espacial entre dos caracteres concretos.

Legibilidad.- Calidad de lo que es legible.

Links.- Es un navegador web de código abierto en modo texto y gráfico

Logotipo.- Distintivo formado por letras, abreviaturas, etc., peculiar de una empresa, conmemoración, marca o producto.

MMS: Microsoft Media Service. Sistema de mensajería multimedia (Multimedia Messaging System), un sistema para enviar mensajes. Permite transmitir imágenes en movimiento, vídeos, gráficos y sonidos, Junto con el texto de los mensajes.

Orbital.- Distribución de la densidad de la carga de un electrón alrededor del núcleo de un átomo o una molécula.

Pixels.- Superficie homogénea más pequeña de las que componen una imagen, que se define por su brillo y color.

Procedimental.- Perteneciente o relativo al procedimiento.

Procedimiento.- Método de ejecutar algunas cosas.

Propender.- Inclinar por naturaleza, por afición o por otro motivo, hacia algo en particular.

Propensión.- Acción y efecto de propender.

Retórica.- Arte de bien decir, de dar al lenguaje escrito o hablado eficacia bastante para deleitar, persuadir o conmover.

Rollover.- Es el efecto producido por el cambio de apariencia de un elemento gráfico cuando el apuntador del ratón se desplaza sobre él.

RTCP: Real Time Control Protocol Real Time Control Protocol (Protocolo de Control de Tiempo Real)

RTP.- Real Time Protocol. Protocolo de Tiempo Real. Protocolo utilizado para la transmisión de información en tiempo real como por ejemplo audio y video en una video-conferencia.

Significatividad.- Calidad de significativo.

Significativo, va.- Que tiene importancia por representar o significar algo.

Simultáneo.- Dicho de una cosa: Que se hace u ocurre al mismo tiempo que otra.

Sistematización.- Acción y efecto de sistematizar.

Sistematizar.- Organizar según un sistema.

Socializadora.- Que socializa.

Streaming.- Tecnología que permite la reproducción de sonido o vídeo sin que sea necesario descargar previamente todo el archivo de recurso.

Subjetiva.- Perteneciente o relativo al modo de pensar o de sentir de una persona, y no al objeto en sí mismo.

Tracking.- Ajuste de espacio uniforme de las letras en una palabra, frase, párrafo o texto completo.

Transposición.- Acción y efecto de transponer o transponerse.

UDP.- User Datagram Protocol Acrónimo de User Datagram Protocol (Protocolo de datagrama a nivel de usuario), perteneciente a la familia de protocolos TCP/IP

URL.- Significa Uniform Resource Locator, es decir, localizador uniforme de recurso. Es una secuencia de caracteres, de acuerdo a un formato estándar, que se usa para nombrar recursos, como documentos e imágenes en Internet, por su localización.

Usabilidad.- Es la cualidad que tiene algo de ser usado con facilidad para el fin al que ha sido destinado.

Verosímil.- Que tiene apariencia de verdadero. Creíble por no ofrecer carácter alguno de falsedad.

ANEXO

FOLLETO

Created by eDocPrinter PDF Pro!!

PRESENTACIÓN

Este “Manual Adicional” sirve de complemento para el Diseño y Producción del Programa Liderazgo, dirigida a los alumnos del Noveno Año Básico de la Unidad Educativa Cristiana Nazareno.

Ofrece la Preproducción de los programas que contienen las cualidades Iniciativa y Aprender, extraídas del libro “21 Cualidades Indispensables de un Líder”, que se imparte en la asignatura Liderazgo.

Se ha establecido con la finalidad de indicar como se elaboró y estableció la Planificación, la Realización de los Guiones y el Plan de Rodaje de estos dos programas.

OBJETIVOS

- Presentar el proceso para el diseño y producción de los programas.
- Demostrar los elementos que posee cada programa educativo.
- Establecer normas para los pasos a seguirse en la realización de los programas Iniciativa y Aprender.

INICIATIVA

PLANIFICACIÓN

Selección del método y las técnicas para el proceso enseñanza aprendizaje, adecuado para el tema de estudio:

Método: Activo / **Técnicas:** Representar, Analizar, Interpretar y Evaluar.

CONTENIDO DEL PROGRAMA EDUCATIVO

Concepto: La Iniciativa, es la acción, de adelantarse a los demás, en hablar u obrar. Es dar principio a algo. Esta debe ser, una cualidad, indispensable en todo líder.

PRIMERA ACTIVIDAD:

Reproducir: Se presentará la historia de la creación de la Unidad Educativa Cristiana Nazareno.

Historia:

Unidad Educativa Cristiana Nazareno - Solo otro paso adelante

El Rev. Wilson Paredes, buscando nuevas alternativas para mejorar la educación y los valores cristianos, tomó la iniciativa de fundar un Jardín de Infantes llamado "Nazareno". En el año de 1991, se inicia el año lectivo con la presencia de 27 niños matriculados, quienes fueron dirigidos por una maestra. Se contaba solamente con lo elemental, las aulas eran de madera, los pupitres inadecuados para el nivel pre-escolar; sin embargo, se logró avanzar, a pesar de las limitaciones.

Otros establecimientos educativos del mismo nivel, se han quedado estancados tan solo como Jardines de Infantes, mientras que "Nazareno", en el transcurso de los años ha crecido como institución. Un año más tarde "Nazareno" consigue la aprobación del funcionamiento del primer grado de la Escuela, para de manera progresiva establecer los grados superiores.

La preocupación constante por el cambio e innovaciones en la educación y con la concurrencia masiva de estudiantes, el Rev. Wilson Paredes, Director del establecimiento, realizó gestiones para ampliar las instalaciones de la escuela.

Durante todo este tiempo surgieron grandes desafíos en cuanto a infraestructura; por lo que se emprendieron algunas actividades como: mingas, ferias de platos típicos, aportes de gente caritativa y Ministros de la Iglesia.

Se realizó la adquisición de un terreno cercano a la institución educativa, en donde se construyó el edificio de cuatro pisos para de esta manera abastecer a la cantidad de alumnos que pertenecían a esta institución.

En marzo del 2003, se consigue el primer y segundo año de Bachillerato en Ciencias, especialización Físico Matemático. Posteriormente se creó el Bachillerato General en Ciencias con la auxiliatura en Computación. Desde este año la institución cuenta con Pre-kinder, Educación básica y Bachillerato, estableciéndose automáticamente la Unidad Educativa Cristiana Nazareno.

INICIATIVA

La labor ministerial realizada desde la fundación de la institución educativa como tal y hasta nuestros días se la deben a la iniciativa del Rev. Wilson Paredes, quien ha puesto en esta noble causa todo de sí, para conseguir el sitio de prestigio que al momento ha ganado la institución

Se utilizará la Técnica de estudio para Representar, con el fin de recrear la historia de la iniciación de la UECN.

SEGUNDA ACTIVIDAD:

Análisis textual: Se subrayará lo más relevante de la información presentada al estudiante, para que el usuario (estudiante) pueda distinguirla y analizarla.

Cualidades que les permiten actuar a los líderes:

1. Saben lo que quieren

Para ser un líder efectivo tienes que saber lo que quieres. "El punto de partida de cada logro es desearlo".

2. Se fuerzan a actuar

Las personas de iniciativa no esperan que otros los motiven. Ellos saben que es su responsabilidad forzarse más allá de su zona de comodidad. "Puede quien cree que puede"

3. Se arriesgan más

Las personas activas siempre corren riesgos. A los buenos líderes les gusta correr riesgos. Pero una de las razones por la que a los buenos líderes les gusta correr riesgos es que reconocen, que hay un precio que pagar, por no hacer nada.

4. Se equivocan más

Las personas de iniciativa hacen que las cosas sucedan, pero también cometen muchos errores. Si quieres lograr grandes cosas como líder, debes estar deseoso de iniciarlas y exponerte al peligro. "Sólo los que se atreven a fracasar en grande, pueden alguna vez lograr lo grande"

Se utilizará la técnica de estudio para Analizar, para resaltar lo más importante de la información presentada, mediante el análisis textual. El estudiante logrará distinguir la información por medio de la lectura.

TERCERA ACTIVIDAD:

Razonar: Se mostrará preguntas, para que el usuario (estudiante) analice su situación frente a lo expuesto.

Preguntas:

¿Eres una persona de iniciativa?

¿Estás constantemente en la búsqueda de oportunidades?

¿O esperas que estas vengan a ti?

INICIATIVA

¿Deseas dar paso pasos basados en tus mejores instintos?

¿O lo analizas todo hasta el cansancio?

Si no te has forzado últimamente y salido de tu zona de comodidad, quizás necesitas dar un empujón a tu iniciativa.

Se utilizará la Técnica de estudio Interpretación, con el fin de que el estudiante razone e interprete el tema expuesto frente a su situación personal.

CUARTA ACTIVIDAD:

Aclaración: Se presentará al estudiante tres temas diferentes, que serán expuestos de manera oral y escrita, para que el estudiante escuche y retenga la siguiente información.

Para mejorar tu iniciativa, haz lo siguiente:

Cambia tu actitud mental: Si careces de iniciativa reconoce que el problema viene de adentro no de los demás. Determina por qué dudas en actuar.

No esperes que las oportunidades toquen a tu puerta: Las oportunidades no vienen a tocar tu puerta, tú tienes que salir a buscarlas.

Da el próximo paso: Una cosa es ver la oportunidad y otra es hacer algo. Escoge la mejor oportunidad que veas y llévala tan lejos como puedas. No te detengas sino hasta que hayas hecho todo lo que pudiste para realizarla.

Se utilizará la Técnica de estudio Interpretación, para aclarar las partes más relevantes de la información, que el estudiante deberá captar y distinguir.

EVALUACIÓN:

Demostrar: Todo usuario pasara por el test de evaluación con el fin de probar lo aprendido. Se presentará 4 preguntas diferentes, en donde el estudiante tendrá que contestar correctamente. Estas son:

1.- Realiza la secuencia cronológica, coloca el número según el orden de lo que realizó el Rev. Wilson Paredes en la historia: Unidad Educativa Cristian Nazareno "Solo otro paso adelante". (Valor de la pregunta 6 puntos)

(Se presenta 6 sucesos en desorden/ cada ítems vale 1 punto)

Crea el Bachillerato General en Ciencias
Realiza gestiones para ampliar las instalaciones de la escuela.
Realizo la adquisición de un terreno cercano a la institución.
Establece la Unidad Educativa Cristiana Nazareno
Toma la iniciativa de fundar el Jardín Nazareno.
Consigue la aprobación del primer grado de la escuela

Respuestas: 5,3,4,6,1,2.

INICIATIVA

2.- Señala las cuatro cualidades que les permiten actuar a los líderes. (Valor de la pregunta 4 puntos)

(Se presenta siete cualidades, el estudiante tendrá que elegir solo 4/ cada ítems vale 1 punto)

- ☐ Saben lo que quieren (marcar)
- ☐ Buscan oportunidades
- ☐ Se fuerzan a actuar (marcar)
- ☐ Se arriesgan más (marcar)
- ☐ Son emprendedores
- ☐ Poseen creatividad
- ☐ Se equivocan más (marcar)

3.- Señala la (v) si es verdadero y señala a la (f) si es falso en las condiciones que debes poseer como líder. (Valor de la pregunta 4 puntos)

(Se presenta 4 preguntas, todas tienen dos espacios para señalar v y f/ cada ítems vale 1 puntos)

		V	F
Saber lo que quieres	(verdadero)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
No esperar que otros los motiven	(verdadero)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nunca correr riesgos	(falso)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nunca cometen ningún error.	(falso)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
No se exponen al peligro	(falso)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4.- Señala, lo que necesitas hacer para mejorar tu iniciativa. (Valor de la pregunta 6 puntos)

(Se presenta 5 características, y solo deben señalar 3 características/ cada ítems vale 2 puntos)

- ☐ Da el próximo paso (señalar)
- ☐ Buscar oportunidades
- ☐ Motivar a otras personas
- ☐ Cambia tu actitud mental (señalar)
- ☐ No esperes que las oportunidades toquen a tu puerta. (señalar)

Se utilizó la Técnica de estudio para Evaluar, a través de un test presentado a los estudiantes con el fin de estimar lo aprendido en todo el programa de educación del tema "Iniciativa".

GUIÓN INICIATIVA

VÍDEO

**FADE IN
PRIMER PLANO**
(TITULAR 1 -PRESENTACIÓN)
ENTRA A CUADRO EL NÚMERO Y EL TÍTULO
DE LA CUALIDAD:
10MA CUALIDAD
INICIATIVA
EL ÉXITO PARECE ESTAR RELACIONADO
CON LA ACCIÓN.

**CORTE A
PRIMER PLANO**
(SEPARADOR 1)
ENTRA A CUADRO EL TÍTULO INICIATIVA.

**CORTE A
PRIMER PLANO**
(TEXTO)
ENTRA A CUADRO EL TEXTO:
LAS PERSONAS DE ÉXITO SON ACTIVAS.

TEXTO: COMENTEN ERRORES PERO NO SE
RINDEN.

**CORTE A
PRIMER PLANO**
(TITULAR 2 -CONCEPTO)
ENTRA A CUADRO EL TEXTO:
LA INICIATIVA
ES LA ACCIÓN DE ADELANTARSE A LOS
DEMÁS, EN HABLAR U OBRAR.
ES DAR PRINCIPIO A ALGO.
ESTA DEBE SER, UNA CUALIDAD
INDISPENSABLE EN TODO LÍDER.

**CORTE A
PRIMER PLANO**
(SEPARADOR 2)
ENTRA A CUADRO EL TÍTULO INICIATIVA.

CORTE A MEDIUM CLOSE UP

ENTRA A CUADRO MARY ALZANDO LA
MANO, LLAMA LA ATENCIÓN DEL
PROFESOR

AUDIO

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y
BAJA A FONDO

LOC. OF: Décima cualidad.
Iniciativa

El éxito parece estar relacionado con la acción.

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y
BAJA A FONDO

LOC. OF: Las personas de éxito son activas.

LOC. OF: Comenten errores pero no se rinden.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: La iniciativa
Es la acción de adelantarse a los demás, en
hablar u obrar.
Es dar principio a algo.
Esta debe ser, una cualidad indispensable en
todo líder.

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y
BAJA A FONDO

MARY: Profesor. ..

GUIÓN INICIATIVA

VÍDEO

**CORTE A
CLOSE UP**
ENTRA A CUADRO MARY, HACIENDO LA
PREGUNTA AL PROFESOR.

**CORTE A
CLOSE UP**
ENTRA A CUADRO EL PROFESOR
CONTESTANDO LA PREGUNTA DE MARY.

**CORTE A
PRIMER PLANO**
(SEPARADOR 3)
ENTRA A CUADRO EL TÍTULO INICIATIVA.

**CORTE A
PRIMER PLANO**
(TITULAR)
ENTRA A CUADRO EL TEXTO: PRIMERA
ACTIVIDAD
PON MUCHA ATENCIÓN EN LA SIGUIENTE
HISTORIA.

**CORTE A
PRIMER PLANO**
(TITULAR)
ENTRA A CUADRO EL TEXTO: UNIDAD
EDUCATIVA CRISTIANA NAZARENO
SOLO OTRO PASO ADELANTE

**CORTE A
PRIMER PLANO**
(ANIMACIÓN)
ENTRA A CUADRO LA ANIMACIÓN DEL
LOGOTIPO DE LA UECN.

**DISOLVENCIA
PRIMER PLANO**
FOOTRAFIA: LIC. WILSON PAREDES.
TEXTO: REV. WILSON PAREDES
TEXTO: JARDIN DE INFANTES.

**CORTE A
MEDIUM LONG SHOT**
IMAGEN: GRUPO DE ALUMNOS, EN UNA
AULA SENTADOS EN SUS PEQUEÑOS
PUPITRES, AL FONDO ESTA LA MAESTRA
EXPLICANDO EN EL PIZARRON.

TEXTO: 1991

AUDIO

CONTINÚA TEMA MUSICAL

MARY: ¿Cómo puedo tener iniciativa?

PROFESOR: Mary... Debes buscar siempre
oportunidades y estar listo para la acción.

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y
BAJA A FONDO

PROFESOR: Primera actividad
Pon mucha atención en la siguiente historia.

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y
BAJA A FONDO

LOC. OF: El Rev. Wilson Paredes, buscando
nuevas alternativas para mejorar la educación y
los valores cristianos, tomó la iniciativa de fundar
un Jardín de Infantes llamado "Nazareno".

LOC. OF: En el año de 1991, se inicia el año
lectivo con la presencia de 27 niños
matriculados, quienes fueron dirigidos por una
maestra. Se contaba solamente con lo
elemental, las aulas eran de madera, los pupitres
inadecuados para el nivel pre-escolar; sin
embargo, se logró avanzar, a pesar de las
limitaciones.

GUIÓN INICIATIVA

VÍDEO

DISOLVENCIA PANNING

IMAGEN: NIÑOS SENTADOS EN SUS PUPITRES.

CORTE A PANNING

IMAGEN: VARIOS NIÑOS, SENTADOS EN EL PARQUE.

ZOOM-IN

IMAGEN: GRUPOS DE NIÑOS, JUNTO A SUS MAESTRAS.

CORTE A PANNING

IMAGEN: NIÑOS DESFILANDO POR LAS CALLES DE LA CIUDAD, CON UN ROTULO DEL NAZARENO

DISOLVENCIA MEDIUM LONG HOT

IMAGEN: NIÑOS LLEVANDO DIFERENTES BANDERAS.

CORTE A PANNING

IMAGEN: ALUMNOS DE LA ESCUELA EN LA FORMACIÓN

DISOLVENCIA PANNING

IMAGEN: ALUMNOS DEL COLEGIO EN UN ACTO CÍVICO.

DISOLVENCIA MEDIUM CLOSE UP

IMAGEN: DIRECTOR, JUNTO S REPRESENTANTES DE LA IGLESIA.

CORTE A ZOOM-IN

IMAGEN: MAESTRA EXPLICANDO LA CLASE A SUS ALUMNOS.

DISOLVENCIA ZOOM-IN

IMAGEN: PERSONAS CONSTRUYENDO UNA AULA.

DISOLVENCIA MEDIUM LONG SHOT

IMAGEN: VARIAS PERSONAS CONSTRUYENDO REALIZANDO UNA MINGA.

DISOLVENCIA PANNING

IMAGEN: MUJER SIRVIENDO COMIDA EN LOS PLATOS.

DISOLVENCIA

IMAGEN: IGLESIA NAZARENO

AUDIO

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Otros establecimientos educativos del mismo nivel, se han quedado estancados tan solo como Jardines de Infantes, mientras que "Nazareno", en el transcurso de los años ha crecido como institución.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Un año más tarde "Nazareno" consigue la aprobación del funcionamiento del primer grado de la Escuela, para de manera progresiva establecer los grados superiores.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: La preocupación constante por el cambio e innovaciones en la educación y con la concurrencia masiva de estudiantes, el Rev. Wilson Paredes, Director del establecimiento, realizó gestiones para ampliar las instalaciones de la escuela.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Durante todo este tiempo surgieron grandes desafíos en cuanto a infraestructura; por lo que se emprendieron algunas actividades como: mingas, ferias de platos típicos, aportes de gente caritativa y Ministros de la Iglesia.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

VÍDEO

CORTE A ZOOM-IN

IMAGEN: EDIFICIO EN CONSTRUCCIÓN.

DISOLVENCIA ZOOM-IN

IMAGEN: TODO EL EDIFICIO DE LA INSTITUCIÓN.

CORTE A CLOSE UP

IMAGEN: ALUMNA1
TEXTO: MARZO 2003

CORTE A CLOSE UP

IMAGEN: ALUMNO2
TEXTO1: 1ER Y 2DO
TEXTO2: BACHILLERATO EN CIENCIAS

PANNING CLOSE UP

IMAGEN: ALUMNA2
TEXTO1: BACHILLERATO GENERAL EN CIENCIAS
TEXTO2: AUXILIATURA EN COMPUTACIÓN.

CORTE A MEDIUM LONG SHOT

ENTRA A CUADRO VARIOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN, SE DIRIGEN A SUS AULAS.

CORTE A MEDIUM LONG SHOT

ENTRA A CUADRO VARIOS ALUMNOS DE LA ESCUELA, SE DIRIGEN A SUS AULAS.

CORTE A MEDIUM SHOT

ENTRA A CUADRO UNA ALUMNA EN SU INCORPORACIÓN.

CORTE A PANNING

ENTRA A CUADRO ALUMNAS GRADUADAS EN EL AUDITORIO.

CORTE A PANNING

EDIFICIO NAZARENO.

DISOLVENCIA

LOGOTIPO DE LA UECN.

DISOLVENCIA

FOTOGRAFIA: REV. WILSON PAREDES.

AUDIO

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Se realizó la adquisición de un terreno cercano a la institución educativa, en donde se construyó el edificio de cuatro pisos para de esta manera abastecer a la cantidad de alumnos que pertenecían a esta institución.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: En marzo del 2003, se consigue el primer y segundo año de Bachillerato en Ciencias, especialización Físico Matemático. Posteriormente se creó el Bachillerato General en Ciencias con la auxiliatura en Computación.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Desde este año la institución cuenta con Pre-kinder, Educación básica y Bachillerato, estableciéndose automáticamente la Unidad Educativa Cristiana Nazareno.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: La labor ministerial realizada desde la fundación de la institución educativa como tal y hasta nuestros días se la deben a la iniciativa del Rev. Wilson Paredes, quien ha puesto en esta noble causa todo de sí, para conseguir el sitio de prestigio que al momento ha ganado la institución

TERMINA TEMA MUSICAL

GUIÓN INICIATIVA

VÍDEO

CORTE A MEDIUM CLOSE UP
(ANIMACIÓN)
ENTRA A CUADRO LA ANIMACIÓN DE MARY DE PERFIL.

CORTE A MEDIUM LONG SHOT

ENTRA A CUADRO EL TEXTO:
GRACIAS A LA INICIATIVA DEL REV. WILSON PAREDES, LOGRO HACER DE SU SUEÑO REALIDAD, AHORA LA UNIDAD EDUCATIVA ES RECONOCIDA COMO UNO DE LOS MEJORES ESTABLECIMIENTOS DEL PAÍS.

CORTE A PRIMER PLANO
(SEPARADOR 4)
ENTRA A CUADRO EL TÍTULO INICIATIVA.

CORTE A PRIMER PLANO
(TITULAR)
ENTRA A CUADRO EL TEXTO: SEGUNDA ACTIVIDAD:
LEE Y PON MUCHA ATENCIÓN, EN LO MÁS RELEVANTE QUE SE PRESENTA EN LA SIGUIENTE LECTURA

CORTE A PRIMER PLANO
(IMÁGENES, TITULARES Y ANIMACIONES)

ENTRA A CUADRO TEXTO, ANIMACIÓN DE MOVIMIENDO-SUBRAYADO.
TEXTO: CUALIDADES QUE LES PERMITEN ACTUAR A LOS LÍDERES:

DISOLVENCIA
TÍTULO: 1. SABEN LO QUE QUIEREN

DISOLVENCIA
(1. IMAGEN)
TEXTO: PARA SER UN LÍDER EFECTIVO TIENES QUE SABER LO QUE QUIERES.

DISOLVENCIA
TEXTO: "EL PUNTO DE PARTIDA DE CADA LOGRO ES DESEARLO".

AUDIO

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO

MARY: Recuerda...

MARY: Gracias a la iniciativa del Rev. Wilson Paredes, logro hacer de su sueño realidad, ahora la Unidad Educativa es reconocida como uno de los mejores establecimientos del país.

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO

PROFESOR: Segunda actividad:
Segunda actividad:
Lee y pon mucha atención, en lo más relevante que se presenta en la siguiente lectura

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO

LOC. OF: Cualidades que les permiten actuar a los líderes:

LOC. OF: 1. Saben lo que quieren

LOC. OF: Para ser un líder efectivo tienes que saber lo que quieres.

LOC. OF: "El punto de partida de cada logro es desearlo".

CONTINÚA TEMA MUSICAL

GUIÓN INICIATIVA

VÍDEO

CORTE A PRIMER PLANO
(TITULAR - TEXTO)

TÍTULO: 2. SE FORZAN A ACTUAR

DISOLVENCIA
(2. IMAGEN)

TEXTO: LAS PERSONAS DE INICIATIVA **NO ESPERAN QUE OTROS LOS MOTIVEN.**

DISOLVENCIA
TEXTO: ELLOS SABEN QUE ES SU **RESPONSABILIDAD FORZARSE MÁS ALLÁ DE SU ZONA DE COMODIDAD**

DISOLVENCIA
TEXTO: "PUEDE QUIEN CREE QUE PUEDE"

CORTE A PRIMER PLANO
(TITULAR - TEXTO)

TÍTULO: 3. SE ARRIESGAN MÁS

DISOLVENCIA
(3. IMAGEN)
TEXTO: LAS PERSONAS ACTIVAS **SIEMPRE CORREN RIESGO.**

DISOLVENCIA
TEXTO: A LOS BUENOS LÍDERES LES GUSTA **CORRER RIESGOS**

DISOLVENCIA
TEXTO: PERO UNA DE LAS RAZONES POR LA QUE A LOS BUENOS LÍDERES LES GUSTA CORRER RIESGOS

DISOLVENCIA
TEXTO: ES QUE RECONOCEN, QUE HAY UN PRECIO QUE PAGAR, POR NO HACER NADA.

CORTE A PRIMER PLANO
(TITULAR - TEXTO)

TÍTULO: 4. SE EQUIVOCAN MÁS

DISOLVENCIA
(4. IMAGEN)
TEXTO: LAS PERSONAS DE INICIATIVA **HACEN QUE LAS COSAS SUCEDAN**

DISOLVENCIA
TEXTO: PERO TAMBIÉN **COMETEN MUCHOS ERRORES**

AUDIO

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: 2. Se forzan a actuar

LOC. OF: Las personas de iniciativa no esperan que otros los motiven.

LOC. OF: Ellos saben que es su responsabilidad forzarse más allá de su zona de comodidad

LOC. OF: "Puede quien cree que puede"

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: 3. Se arriesgan más

LOC. OF: Las personas activas siempre corren riesgo.

LOC. OF: A los buenos líderes les gusta correr riesgos

LOC. OF: Pero una de las razones por la que a los buenos líderes les gusta correr riesgos

LOC. OF: es que reconocen, que hay un precio que pagar, por no hacer nada.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: 4. Se equivocan más

LOC. OF: Las personas de iniciativa hacen que las cosas sucedan

LOC. OF: Pero también cometen muchos errores

GUIÓN INICIATIVA

VÍDEO

DISOLVENCIA

TEXTO: SI QUIERES LOGRAR GRANDES COSAS COMO LÍDER

DISOLVENCIA

TEXTO: DEBES ESTAR DESEOSO DE INICIARLAS Y EXPONERTE AL PELIGRO.

DISOLVENCIA

TEXTO: "SÓLO LOS QUE SE ATREVEN A FRACASAR EN GRANDE, PUEDEN ALGUNA VEZ LOGRAR LO GRANDE"

CORTE A MEDIUM CLOSE UP (ANIMACIÓN)

ENTRA A CUADRO LA ANIMACIÓN DE MARY DE PERFIL.

CORTE A MEDIUM LONG SHOT

ENTRA A CUADRO EL TEXTO:
LAS CUALIDADES QUE LES PERMITEN
ACTUAR A LOS LÍDERES SON:
1. SABEN LO QUE QUIEREN
2. SE FUERZAN A ACTUAR
3. SE ARRIESGAN MÁS Y
4. SE EQUIVOCAN MÁS

CORTE A PRIMER PLANO (SEPARADOR 5)

ENTRA A CUADRO EL TÍTULO INICIATIVA.

CORTE A PRIMER PLANO (TITULAR)

ENTRA A CUADRO EL TEXTO:
TERCERA ACTIVIDAD
REFLEXIONEMOS:

CORTE A PRIMER PLANO (IMÁGENES, TITULARES Y ANIMACIONES)

ENTRA A CUADRO
(1. IMAGEN)
TEXTO: ¿ERES UNA PERSONA DE
INICIATIVA?

AUDIO

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Si quieres lograr grandes cosas como líder

LOC. OF: Debes estar deseoso de iniciarlas y exponerte al peligro.

LOC. OF: "Sólo los que se atreven a fracasar en grande, pueden alguna vez lograr lo grande"

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO

MARY: Recuerda...

MARY: Las cualidades que les permiten actuar a los líderes son:
Saben lo que quieren
Se fuerzan a actuar
Se arriesgan más y
Se equivocan más

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO

PROFESOR: Tercera actividad:
Reflexionemos:

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO

GUIÓN INICIATIVA

VÍDEO

DISOLVENCIA

(2. IMAGEN)
TEXTO: ¿ESTÁS CONSTANTEMENTE EN LA BÚSQUEDA DE OPORTUNIDADES?

DISOLVENCIA

(3. IMAGEN)
TEXTO: ¿O ESPERAS QUE ESTAS VENGAN A TI?

DISOLVENCIA

TEXTO: ¿DESEAS DAR PASO PASOS BASADOS EN TUS MEJORES INSTINTOS?

DISOLVENCIA

(5. IMAGEN)
TEXTO: ¿O LO ANALIZAS TODO HASTA EL CANSANCIO?

DISOLVENCIA

TEXTO: SI NO TE HAS FORZADO ÚLTIMAMENTE Y SALIDO DE TU ZONA DE COMODIDAD,

DISOLVENCIA

TEXTO: QUIZÁS NECESITAS DAR UN EMPUJÓN A TU INICIATIVA.

CORTE A MEDIUM CLOSE UP (ANIMACIÓN)

ENTRA A CUADRO LA ANIMACIÓN DE MARY DE PERFIL.

CORTE A MEDIUM LONG SHOT

ENTRA A CUADRO EL TEXTO:
DEBES FORZARTE Y SALIR DE TU ZONA DE COMODIDAD Y HARÁS DE ESTO UNA PRÁCTICA REGULAR.

CORTE A PRIMER PLANO (SEPARADOR 4)

ENTRA A CUADRO EL TÍTULO INICIATIVA.

CORTE A PRIMER PLANO (TITULAR)

ENTRA A CUADRO EL TEXTO:
CUARTA ACTIVIDAD:
CONVENCIMIENTO:
ESCUCHA CON ATENCIÓN Y SIGUE LA LECTURA

AUDIO

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: ¿Estás constantemente en la búsqueda de oportunidades?

LOC. OF: ¿O esperas que estas vengan a ti?

LOC. OF: ¿Deseas dar pasos basados en tus mejores instintos?

LOC. OF: ¿O lo analizas todo hasta el cansancio?

LOC. OF: Si no te has forzado últimamente y salido de tu zona de comodidad,

LOC. OF: quizás necesitas dar un empujón a tu iniciativa.

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO

MARY: Recuerda...

MARY: Debes forzarte y salir de tu zona de comodidad y harás de esto una práctica regular.

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO

PROFESOR: Cuarta actividad:
Convencimiento:
Escucha con atención y sigue la lectura

TERMINA TEMA MUSICAL

GUIÓN INICIATIVA

VÍDEO

CORTE A PRIMER PLANO
(IMÁGENES, TITULARES Y ANIMACIONES)

ENTRA A CUADRO
TEXTO: PARA MEJORAR TU INICIATIVA, HAZ LO SIGUIENTE:

CORTE A PRIMER PLANO
(1. IMAGEN)
TÍTULO1: CAMBIA TU ACTITUD MENTAL

DISLOVENCIA
(1. IMAGEN)
TEXTO: SI CARECES DE INICIATIVA

DISLOVENCIA
TEXTO: RECONOCE QUE EL PROBLEMA VIENE DE ADENTRO

DISLOVENCIA
TEXTO: NO DE LOS DEMÁS.

DISLOVENCIA
TEXTO: DETERMINA POR QUÉ DUDAS EN ACTUAR.

CORTE A PRIMER PLANO
(2. IMAGEN)
TÍTULO2: NO ESPERES QUE LAS OPORTUNIDADES TOQUEN A TU PUERTA

DISLOVENCIA
(2. IMAGEN)
TEXTO: LAS OPORTUNIDADES NO VIENEN A TOCAR TU PUERTA

DISLOVENCIA
TEXTO: TÚ TIENES QUE SALIR A BUSCARLAS.

CORTE A PRIMER PLANO
(3. IMAGEN)
TÍTULO3: DA EL PRÓXIMO PASO

DISLOVENCIA
(3. IMAGEN)
TEXTO: UNA COSA ES VER LA OPORTUNIDAD Y OTRA ES HACER ALGO.

DISLOVENCIA
TEXTO: ESCOGE LA MEJOR OPORTUNIDAD QUE VEAS

AUDIO

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO

LOC. OF: Para mejorar tu iniciativa, haz lo siguiente:

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Cambia tu actitud mental

LOC. OF: Si careces de iniciativa

LOC. OF: reconoce que el problema viene de adentro

LOC. OF: no de los demás.

LOC. OF: Determina por qué dudas en actuar.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: No esperes que las oportunidades toquen a tu puerta

LOC. OF: Las oportunidades no vienen a tocar tu puerta

LOC. OF: tú tienes que salir a buscarlas.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Da el próximo paso

LOC. OF: Una cosa es ver la oportunidad y otra es hacer algo.

LOC. OF: Escoge la mejor oportunidad que veas

GUIÓN INICIATIVA

VÍDEO

DISLOVENCIA

TEXTO: Y LLÉVALA TAN LEJOS COMO PUEDAS.

DISLOVENCIA
TEXTO: NO TE DETENGAS SINO HASTA QUE HAYAS HECHO TODO LO QUE PUDISTE PARA REALIZARLA.

CORTE A MEDIUM CLOSE UP
(ANIMACIÓN)

ENTRA A CUADRO LA ANIMACIÓN DE MARY DE PERFIL.

CORTE A MEDIUM LONG SHOT
ENTRA A CUADRO EL TEXTO:
PARA MEJORAR TU INICIATIVA:
CAMBIA TU ACTITUD, NO ESPERES QUE LAS OPORTUNIDADES TOQUEN A TU PUERTA, DA EL PRÓXIMO PASO.

CORTE A PRIMER PLANO
(SEPARADOR 7)
ENTRA A CUADRO EL TÍTULO INICIATIVA.

CORTE A PRIMER PLANO
ENTRA A CUADRO EL TÍTULO Y EL DE LA CUALIDAD:
INICIATIVA
EL ÉXITO PARECE ESTAR RELACIONADO CON LA ACCIÓN.

CORTE A PRIMER PLANO
(ANIMACIÓN)
MOVIMIENTO PALABRA INICIATIVA, DESAPARICIÓN.

FADE OUT

AUDIO

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: y llévala tan lejos como puedas.

LOC. OF: No te detengas sino hasta que hayas hecho todo lo que pudiste para realizarla.

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO

MARY: Recuerda...

MARY: Para mejorar tu iniciativa: Cambia tu actitud mental, no esperes que las oportunidades toquen a tu puerta, da el próximo paso.

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL

TERMINA TEMA MUSICAL

PLAN DE RODAJE

TÍTULO:

Unidad Educativa Cristiana Nazareno – Sólo otro paso adelante

DÍA DE RODAJE	FECHA	HORA	INT./EXT.	PLANOS	LOCALIZACIÓN	TIEMPO PREPARACIÓN	TIEMPO RODAJE	PERSONAJES	FIGURACIÓN Y ESPECIALISTAS		MATERIAL TÉCNICO	OBSERVACIONES
									Hombres	Mujeres		
4°	09/03/2007	08H00	Exterior	Medium Long Shot	Pasillo de la institución	10 minutos	30 segundos	Estudiante1 Estudiante2 Estudiante3 x x x	1	1	FILMADORA AGDV7 de Panasonic	-----
5°	13/03/2007	10H30	Interior	Medium Shot	Auditorio	10 minutos	40 segundos	Estudiante1 Profesor x x x x	1	1	FILMADORA AGDV7 de Panasonic	-----
6°	14/03/2007	08H00	Exterior	Panning	Edificio Nazareno.	5 minutos	20 segundos	X X X X X X	1	1	FILMADORA AGDV7 de Panasonic	-----

APRENDER

PLANIFICACIÓN

Selección del método y las técnicas para el proceso enseñanza aprendizaje, adecuado para el tema de estudio:

Método: Activo / **Técnicas:** Representar, Analizar, Interpretar y Evaluar.

CONTENIDO DEL PROGRAMA EDUCATIVO

Concepto: Aprender, es adquirir, el conocimiento sobre algo, por medio del estudio o la experiencia.

PRIMERA ACTIVIDAD:

Cinético-Gestual: Se presentará un vídeo de la historia que relata el autor.

Historia:

El Éxito Disfrazado de Vagabundo

En el año de 1889, en un hogar humilde de Londres, nace Charlie Spencer Chaplin. Desde muy pequeño vivió y creció en las calles. Tuvo una niñez pobre e infeliz. Cuando fue tan sólo un niño a su madre le internaron en una institución para enfermos mentales.

Después de años en asilos y orfanatos, empezó a trabajar en el teatro para sobrevivir. Charlie se había convertido en un actor muy preparado y con mucha experiencia.

Si ves a un hombre pequeño con un bigote corto, con un bastón, pantalones bombachos, zapatos grandes y torpes y un sombrero de hongo, inmediatamente sabrás que se trata de Charlie Chaplin. Casi todo el mundo lo reconocía en los años entre 1910 y 1920. En el año de 1914, trabajo en Hollywood en las películas de la Keystone, de Mack Sennett., ganando 150 dólares a la semana.

Durante ese primer año en el negocio de la cinematografía, hizo treinta y cinco películas trabajando como actor, escritor y director. Todos reconocían su talento y su popularidad crecía rápidamente. Un año más tarde, Charlie ganaba 1250 dólares a la semana. En 1918 firmó el primer contrato de un millón de dólares, en la industria del entretenimiento.

A los veinte y nueve años de edad ya era rico y famoso y el productor de películas más poderoso del mundo. Chaplin tuvo éxito porque tenía un gran talento y un empuje increíble. Pero esas características eran alimentadas por la habilidad para aprender.

Continuamente se esforzaba por crecer y perfeccionar su arte. Aun cuando era el actor más popular y mejor pagado del mundo, no estaba satisfecho con lo que había logrado. Charlie se encargaba de ver sus propias películas presentadas en una audiencia, siempre ponía mucha atención, para de esta manera, aprender lo que a la gente más los hacía reír, o lo que no les causaba risa.

Charlie obtuvo gran éxito, se convirtió en el productor más exitoso de la industria. En todas sus obras se encuentra la más fina pantomima, la más profunda emoción.

APRENDER

Chaplin siempre se mantuvo creciendo y aprendiendo como actor y director.

Con el paso del tiempo fue reconocido como un genio cómico, alcanzó fama internacional con sus películas mudas.

Hoy en día muchas de sus películas son consideradas obras maestras y él es apreciado como uno de los más grandes productores de todos los tiempos.

Se utilizará la Técnica de estudio para Representar, con el fin de recrear la historieta de la vida de Charlie Chaplin. El estudiante observará y escuchará la historia.

SEGUNDA ACTIVIDAD:

Análisis textual y visual: Se presentará imágenes con sus respectivos textos, para lograr que el estudiante analice la información.

Pautas para cultivar y mantener una actitud de aprendizaje permanente:

Cúrate de la enfermedad de destino: Con frecuencia la falta de habilidad para aprender tiene sus raíces en los logros. Algunas personas creen que si pueden alcanzar una meta en particular, ya no tienen que crecer más. El día que dejen de crecer los líderes efectivos, ese será el día de la pérdida de su potencial.

Supera tu éxito: El éxito puede impedirte estar siempre aprendiendo. Los líderes efectivos saben que lo que les llevó allí no los mantendrá allí. No tomes atajos: La mayor distancia entre dos puntos es un atajo. Por casi todo en la vida se paga un precio.

Deshazte de tu orgullo: Tener una disposición a aprender requiere admitir que no lo sabemos todo y eso nos puede hacer lucir mal. No se puede ser orgulloso y estar aprendiendo al mismo tiempo.

Nunca pagues dos veces por el mismo error: El líder que sigue cometiendo los mismos errores, no progresa. Como líder dispuesto a aprender, cometerás errores, olvídalos, pero recuerda siempre qué fue lo que te enseñaron. Si no los haces, pagarás por ellos más de una vez.

Se utilizará la técnica de estudio para Analizar, mediante un análisis estructural de la información presentada, mediante el análisis textual y visual. El estudiante logrará distinguir la información por medio de la lectura.

TERCERA ACTIVIDAD:

Razonar: Se mostrará preguntas, para que el usuario (estudiante) analice su situación frente a lo expuesto.

Preguntas:

¿Puedes con tu vida y liderazgo mejorar día tras día, mes tras mes, año tras año?

¿O luchas constantemente solo para mantener tu terreno?

APRENDER

Si para este tiempo en tu vida no te encuentras en el lugar que esperabas estar, tu problema puede ser falta de disposición para aprender

¿Cuándo fue la última vez que hiciste algo por primera vez?

¿Cuándo fue la última vez que te hiciste vulnerable al meterte en algo para lo cual no eras un experto?

Durante los próximos días o semanas, observa tu actitud hacia crecer y aprender, para ver dónde estás situado.

Se utilizará la Técnica de estudio para Interpretación, con el fin de que el estudiante razone e interprete el tema expuesto frente a su situación personal.

CUARTA ACTIVIDAD:

Aclaración: Se presentará al estudiante tres temas diferentes, con sus respectivas imágenes, para que el estudiante escuche, lea y retenga la siguiente información.

Para mejorar tu habilidad para aprender, haz lo siguiente:

Observa cómo reaccionas a los errores:

¿Reconoces tus errores?

¿Te disculpas cuando corresponde?

¿O permaneces a la defensiva?

Obsérvate, y pide su opinión a un amigo confiable. Si reaccionas en mala forma, o no cometes ningún error, necesitas trabajar en tu habilidad para aprender.

Intenta algo nuevo: Abandona tu rutina hoy y haz algo distinto que te obligue mental, emocional o físicamente.

Los retos nos cambian para bien.

Si realmente quieres empezar a crecer, haz de los nuevos retos parte de tu actividad diaria.

Aprende en tu área fuerte: Lee de seis a doce libros al año sobre tu campo de especialidad. Continuar aprendiendo en un área donde ya eres un experto evita que te agotes y te conviertas en alguien que no aprende.

Se utilizará la Técnica de estudio para Interpretación, para aclarar las partes más relevantes de la información, que el estudiante deberá captar y distinguir.

EVALUACIÓN:

Demostrar: Todo usuario pasara por el test de evaluación con el fin de probar lo aprendido. Se presentará 4 preguntas diferentes, en donde el estudiante tendrá que contestar correctamente. Estas son:

1.- Realiza la secuencia cronológica, de la vida de Charlie Chaplin en la historia: "EL ÉXITO DISFRAZADO DE VAGABUNDO". (Valor de la pregunta 5 puntos)

APRENDER

Se presenta 5 sucesos en desorden/ cada ítems vale 1 punto)

- ☐ A los 29 años de edad ya era rico y famoso y el productor de películas más poderoso del mundo.
- ☐ Tuvo una niñez pobre e infeliz.
- ☐ Alcanzo fama internacional con sus películas mudas.
- ☐ Nace en un hogar humilde de Londres.
- ☐ Charlie se convierte en un actor muy preparado.

Respuestas: 4, 2, 5, 1, 3.

2.- Señala la (v) si es verdadero y señala a la (f) si es falso de los hechos sucedidos en la historia: "El éxito disfrazado de vagabundo". (Valor de la pregunta 4 puntos)

(Se presenta cuatro preguntas, todas tienen dos espacios para señalar v y f / cada ítems vale 1 puntos)

	V	F
Charlie tuvo una niñez en un hogar de millonarios (falso)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Charlie se había convertido en un actor muy preparado y con mucha experiencia (verd.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chaplin tuvo éxito porque tenía habilidad para aprender. (verd.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A Chaplin no le gustaba esforzarse para crecer y perfeccionar su arte. (falso)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3.- Marcar las 5 pautas para cultivar y mantener una actitud de aprendizaje permanente. (Valor de la pregunta 5 puntos)

(Se presenta 8 pautas y un espacio en blanco para que coloquen un visto en las respuestas correctas / cada ítems vale 1 punto)

- ☐ Comprende a la gente
- ☐ Tu actitud la decides tú
- ☐ Cúrate de la enfermedad de destino (marcar)
- ☐ Supera tu éxito (marcar)
- ☐ No tomes atajos (marcar)
- ☐ Fortalece tu sensibilidad
- ☐ Deshazte de tu orgullo (marcar)
- ☐ Nunca pagues dos veces por el mismo error (marcar)

APRENDER

4.- Señala lo que necesitas para mejorar tu habilidad para aprender. (Valor de la pregunta 6 puntos)

(Se presenta 6 cualidades, el estudiante tendrá que elegir solo 3 / cada ítems vale 2 puntos)

- ☐ Actuar de manera inmediata
- ☐ Observar cómo reacciones a los errores (marcar)
- ☐ Ganar la batalla
- ☐ Intentar algo nuevo (marcar)
- ☐ Aprender de tu área fuerte (marcar)
- ☐ Cambiar tu forma de pensar

Se utilizó la Técnica de estudio para Evaluar, a través de un test presentado a los estudiantes con el fin de estimar lo aprendido en todo el programa de educación del tema "Aprender".

GUIÓN APRENDER

VÍDEO

FADE IN
PRIMER PLANO
(ANIMACIÓN 1 -PRESENTACIÓN)
ENTRA A CUADRO EL NÚMERO Y EL TÍTULO
DE LA CUALIDAD:
20VA CUALIDAD
APRENDER
PARA MANTENERTE DIRIGIENDO,
MANTENTE APRENDIENDO.

CORTE A
PRIMER PLANO
(SEPARADOR 1)
ENTRA A CUADRO EL TÍTULO APRENDER.

CORTE A
PRIMER PLANO
(TITULAR 2 -CONCEPTO)
ENTRA A CUADRO EL TEXTO:

APRENDER
ES ADQUIRIR, EL CONOCIMIENTO SOBRE
ALGO, POR MEDIO DEL ESTUDIO O LA
EXPERIENCIA.

CORTE A
PRIMER PLANO
(SEPARADOR 2)
ENTRA A CUADRO EL TÍTULO APRENDER.

CORTE A
MEDIUM CLOSE UP

ENTRA A CUADRO MARY ALZANDO LA
MANO, LLAMA LA ATENCIÓN DEL
PROFESOR.

CORTE A
CLOSE UP
ENTRA A CUADRO MARY, HACIENDO LA
PREGUNTA AL PROFESOR.

AUDIO

ENTRA TEMA MUSICAL. SE ESTABLECE Y
BAJA A FONDO

LOC. OF: Veinteava cualidad.
Aprender
Para mantenerte dirigiendo, mantente
aprendiendo.

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL. SE ESTABLECE Y
BAJA A FONDO

LOC. OF: Aprender
Es adquirir, el conocimiento sobre algo, por
medio del estudio o la experiencia

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL. SE ESTABLECE Y
BAJA A FONDO

MARY : Profesor. ..

MARY : ¿Para qué debo mantenerme
aprendiendo?

CONTINÚA TEMA MUSICAL

GUIÓN APRENDER

VÍDEO

CORTE A CLOSE UP

ENTRA A CUADRO EL PROFESOR
CONTESTANDO LA PREGUNTA DE MARY.

CORTE A PRIMER PLANO (SEPARADOR 3)

ENTRA A CUADRO EL TÍTULO APRENDER.

CORTE A PRIMER PLANO (TITULAR)

ENTRA A CUADRO EL TEXTO: PRIMERA
ACTIVIDAD
PON MUCHA ATENCIÓN EN LA SIGUIENTE
HISTORIA.

CORTE A PRIMER PLANO (TITULAR)

ENTRA A CUADRO EL TEXTO: ÉXITO
DISFRAZADO DE VAGABUNDO

CORTE A MEDIUM LONG SHOT

IMAGEN: CASAS, ESTAS ESTAN EN UN
HUMILDE BARRIO DE LONDRES.
TEXTO: 1889- LONDRES

CORTE A CLOSE UP

IMAGEN: NIÑO, ÉL ESTA SOLO EN LA CALLE.

CORTE A MEDIUM LONG SHOT

IMAGEN: GRAN HOSPIAL

CORTE A MEDIUM LONG SHOT

IMAGEN: ORFANATO

DISLOVENCIA MEDIUM LONG SHOT

IMAGEN: TEATRO

AUDIO

CONTINÚA TEMA MUSICAL

PROFESOR: Mary... Tu crecimiento determina
quién eres. Quién eres determina a quién atraes.
A quién atraes determina el éxito de tu
organización.
Si quieres que tu organización crezca tienes que
mantenerte aprendiendo.

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO

PROFESOR: Primera actividad
Pon mucha atención en la siguiente historia.

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO

LOC. OF: En el año de 1889, en un hogar
humilde de Londres, nace Charlie Spencer
Chaplin.

LOC. OF: Desde muy pequeño vivió y creció en
las calles.
Tuvo una niñez pobre e infeliz.

LOC. OF: Cuando fue tan sólo un niño a su
madre le internaron en una institución para
enfermos mentales.

LOC. OF: Después de años en asilos y
orfanatos, empezó a trabajar en el teatro para
sobrevivir.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

GUIÓN APRENDER

VÍDEO

CORTE A ZOOM-IN

FOTOGRAFIA 1: CHARLIE CHAPLIN

CORTE A CLOSE UP

FOTOGRAFIA 2: CHARLIE CHAPLIN

DISLOVENCIA ZOOM-IN

FOTOGRAFIA 2: CHARLIE CHAPLIN

CORTE A PANNIG

FOTOGRAFIA 3: CHARLIE CHAPLIN

CORTE A PRIMER PLANO

PEQUEÑO FRAGMENTO DE UNA PELÍCULA
DE CHARLIE CHAPLIN

AUDIO

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Charlie se había convertido en un
actor muy preparado y con mucha experiencia.

LOC. OF: Si ves a un hombre pequeño con un
bigote corto, con un bastón, pantalones
bombachos, zapatos grandes y torpes y un
sombrero de hongo, inmediatamente sabrás que
se trata de Charlie Chaplin.

LOC. OF: Casi todo el mundo lo reconocía en los
años entre 1910 y 1920.

LOC. OF: En el año de 1914, trabajo en
Hollywood en las películas de la Keystone, de
Mack Sennett., ganando 150 dólares a la
semana.

LOC. OF: Durante ese primer año en el negocio
de la cinematografía, hizo treinta y cinco
películas trabajando como actor, escritor y
director. Todos reconocían su talento y su
popularidad crecía rápidamente.

LOC. OF: Un año más tarde, Charlie ganaba
1250 dólares a la semana. En 1918 firmó el
primer contrato de un millón de dólares, en la
industria del entretenimiento.

LOC. OF: A los veinte y nueve años de edad ya
era rico y famoso y el productor de películas más
poderoso del mundo.

LOC. OF: Chaplin tuvo éxito porque tenía un
gran talento y un empuje increíble. Pero esas
características eran alimentadas por la habilidad
para aprender.

LOC. OF: Continuamente se esforzaba por
crecer y perfeccionar su arte. Aun cuando era el
actor más popular y mejor pagado del mundo, no
estaba satisfecho con lo que había logrado.

LOC. OF: Charlie se encargaba de ver sus
propias películas presentadas en una audiencia,
siempre ponía mucha atención, para de esta
manera, aprender lo que a la gente más los
hacía reír, o lo que no les causaba risa.

GUIÓN APRENDER

VÍDEO

PRIMER PLANO

PEQUEÑO FRAGMENTO DE UNA PELÍCULA DE CHARLIE CHAPLIN

CORTE A PANNIG ZOOM-IN

FOTOGRAFIA 4: CHARLIE CHAPLIN

CORTE A PANNIG

FOTOGRAFIA 5: CHARLIE CHAPLIN
TEXTO: GENIO CÓMICO

CORTE A PANNIG ZOOM-IN

IMAGEN: SOMBRA CHARLIE CHAPLIN

CORTE A MEDIUM CLOSE UP (ANIMACIÓN)

ENTRA A CUADRO LA ANIMACIÓN DE MARY DE PERFIL.

CORTE A MEDIUM LONG SHOT

ENTRA A CUADRO EL TEXTO: CHAPLIN TUVO ÉXITO PORQUE POSEÍA HABILIDAD PARA APRENDER. CONTINUAMENTE SE ESFORZABA POR CRECER Y PERFECCIONAR SU ARTE. AUN CUANDO ERA EL ACTOR MÁS POPULAR Y MEJOR PAGADO DEL MUNDO, NO ESTABA SATISFECHO CON LO QUE HABÍA LOGRADO.

CORTE A PRIMER PLANO

(SEPARADOR 4)
ENTRA A CUADRO EL TÍTULO APRENDER

AUDIO

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Charlie obtuvo gran éxito, esto le produjo un alto nivel de excelencia. En todas sus obras se encuentra la más fina pantomima, la más profunda emoción.

LOC. OF: Chaplin siempre se mantuvo creciendo y aprendiendo como actor y director.

LOC. OF: Con el paso del tiempo fue reconocido como un genio cómico, alcanzó fama internacional con sus películas mudas

LOC. OF: Hoy en día muchas de sus películas son consideradas obras maestras y él es apreciado como uno de los más grandes productores de todos los tiempos.

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL. SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO

MARY: Recuerda...

MARY: Charlie Chaplin tuvo éxito porque poseía gran habilidad para aprender.

Continuamente se esforzaba por crecer y perfeccionar su arte. Aun cuando era el actor más popular y mejor pagado del mundo, no estaba satisfecho con lo que había logrado.

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL

GUIÓN APRENDER

VÍDEO

CORTE A PRIMER PLANO (TITULAR)

ENTRA A CUADRO EL TEXTO: SEGUNDA ACTIVIDAD:
LEE Y ESCUCHA CON MUCHA ATENCIÓN

CORTE A PRIMER PLANO (IMÁGENES, TITULARES Y ANIMACIONES)

ENTRA A CUADRO
TEXTO: PAUTAS PARA CULTIVAR Y MANTENER UNA ACTITUD DE APRENDIZAJE PERMANENTE

CORTE A PRIMER PLANO (IMAGEN 1)

TÍTULO: 1. CÚRATE DE LA ENFERMEDAD DE DESTINO

DISOLVENCIA

TEXTO: CON FRECUENCIA LA FALTA DE HABILIDAD PARA APRENDER TIENE SUS RAÍCES EN LOS LOGROS.

DISOLVENCIA

TEXTO: ALGUNAS PERSONAS CREEN QUE SI PUEDEN ALCANZAR UNA META EN PARTICULAR, YA NO TIENEN QUE CRECER MÁS.

DISOLVENCIA

TEXTO: EL DÍA QUE DEJEN DE CRECER LOS LÍDERES EFECTIVOS, ESE SERÁ EL DÍA DE LA PÉRDIDA DE SU POTENCIAL.

CORTE A PRIMER PLANO (IMAGEN 2)

TÍTULO: 2. SUPERA TU ÉXITO

DISOLVENCIA

TEXTO: EL ÉXITO PUEDE IMPEDIRTE ESTAR SIEMPRE APRENDIENDO.

DISOLVENCIA

TEXTO: LOS LÍDERES EFECTIVOS SABEN QUE LO QUE LES LLEVÓ ALLÍ NO LOS MANTENDRÁ ALLÍ.

AUDIO

ENTRA TEMA MUSICAL. SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO

PROFESOR: Segunda actividad:
Segunda actividad:
Lee y escucha con mucha atención

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL. SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO

LOC. OF: Pautas para cultivar y mantener una actitud de aprendizaje permanente

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: 1. Cúrate de la enfermedad de destino

LOC. OF: Con frecuencia la falta de habilidad para aprender tiene sus raíces en los logros.

LOC. OF: Algunas personas creen que si pueden alcanzar una meta en particular, ya no tienen que crecer más.

LOC. OF: El día que dejen de crecer los líderes efectivos, ese será el día de la pérdida de su potencial.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: 2. Supera tu éxito

LOC. OF: El éxito puede impedirte estar siempre aprendiendo.

LOC. OF: Los líderes efectivos saben que lo que les llevó allí no los mantendrá allí.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

GUIÓN APRENDER

VÍDEO

CORTE A PRIMER PLANO (IMAGEN 3)

TÍTULO: 3. NO TOMES ATAJO

DISOLVENCIA

TEXTO: LA MAYOR DISTANCIA ENTRE DOS PUNTOS ES UN ATAJO.

DISOLVENCIA

TEXTO: POR CASI TODO EN LA VIDA SE PAGA UN PRECIO.

CORTE A PRIMER PLANO (IMAGEN 4)

TÍTULO: 4. DESHAZTE DE TU ORGULLO

DISOLVENCIA

TEXTO: TENER UNA DISPOSICIÓN A APRENDER REQUIERE ADMITIR QUE NO LO SABEMOS TODO Y ESO NOS PUEDE HACER LUCIR MAL.

DISOLVENCIA

TEXTO: NO SE PUEDE SER ORGULLOSO Y ESTAR APRENDIENDO AL MISMO TIEMPO.

CORTE A PRIMER PLANO (IMAGEN 5)

TÍTULO: 5. NUNCA PAGUES DOS VECES POR EL MISMO ERROR

DISOLVENCIA

TEXTO: EL LÍDER QUE SIGUE COMETIENDO LOS MISMOS ERRORES, NO PROGRESA.

DISOLVENCIA

TEXTO: COMO LÍDER DISPUESTO A APRENDER, COMETERÁS ERRORES, OLVIDALOS,

DISOLVENCIA

TEXTO: PERO RECUERDA SIEMPRE QUÉ FUE LO QUE TE ENSEÑARON.

DISOLVENCIA

TEXTO: SI NO LO HACES, PAGARÁS POR ELLOS MÁS DE UNA VEZ.

AUDIO

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: 3. No tomes atajos

LOC. OF: La mayor distancia entre dos puntos es un atajo.

LOC. OF: Por casi todo en la vida se paga un precio.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: 4. Deshazte de tu orgullo

LOC. OF: Tener una disposición a aprender requiere admitir que no lo sabemos todo y eso nos puede hacer lucir mal.

LOC. OF: No se puede ser orgulloso y estar aprendiendo al mismo tiempo.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: 5. Nunca pagues dos veces por el mismo error

LOC. OF: El líder que sigue cometiendo los mismos errores, no progresa.

LOC. OF: Como líder dispuesto a aprender, cometerás errores, olvídalos,

LOC. OF: pero recuerda siempre qué fue lo que te enseñaron.

LOC. OF: Si no lo haces, pagarás por ellos más de una vez.

TERMINA TEMA MUSICAL

GUIÓN APRENDER

VÍDEO

CORTE A MEDIUM CLOSE UP (ANIMACIÓN)

ENTRA A CUADRO LA ANIMACIÓN DE MARY DE PERFIL.

CORTE A MEDIUM LONG SHOT

ENTRA A CUADRO EL TEXTO:
LAS PAUTAS QUE TE AYUDARAN A MANTENER UNA ACTITUD DE APRENDIZAJE PERMANENTE SON:
1. CÚRATE DE LA ENFERMEDAD DE DESTINO
2. SUPERA TU ÉXITO
3. NO TOMES ATAJO
4. DESHAZTE DE TU ORGULLO
5. NUNCA PAGUES DOS VECES POR EL MISMO ERROR

CORTE A PRIMER PLANO (SEPARADOR 5)

ENTRA A CUADRO EL TÍTULO APRENDER

CORTE A PRIMER PLANO (TITULAR)

ENTRA A CUADRO EL TEXTO:
TERCERA ACTIVIDAD
REFLEXIONEMOS:

CORTE A PRIMER PLANO (IMÁGENES, TITULARES Y ANIMACIONES)

ENTRA A CUADRO
(1. IMAGEN)
TEXTO: ¿PARECEN TU VIDA Y LIDERAZGO MEJORAR DÍA TRAS DÍA,

DISOLVENCIA
TEXTO: MES TRAS MES,

DISOLVENCIA
TEXTO: AÑO TRAS AÑO?

DISOLVENCIA
TEXTO: ¿O LUCHAS CONSTANTEMENTE SOLO PARA MANTENER TU TERRENO?

DISOLVENCIA
TEXTO: SI PARA ESTE TIEMPO EN TU VIDA NO TE ENCUENTRAS EN EL LUGAR QUE ESPERABAS ESTAR,

AUDIO

ENTRA TEMA MUSICAL. SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO

MARY: Recuerda...

CONTINÚA TEMA MUSICAL

MARY: Las pautas que te ayudaran a mantener una actitud de aprendizaje permanente son: Cúrate de la enfermedad de destino Supera tu éxito No tomes atajos Deshazte de tu orgullo... y Nunca pagues dos veces por el mismo error

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL. SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO

PROFESOR: Tercera actividad: Reflexionemos:

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL. SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO

LOC. OF: ¿Parecen tu vida y liderazgo mejorar día tras día,

LOC. OF: mes tras mes,

LOC. OF: año tras año?

LOC. OF: ¿O luchas constantemente solo para mantener tu terreno?

LOC. OF: Si para este tiempo en tu vida no te encuentras en el lugar que esperabas estar,

GUIÓN APRENDER

VÍDEO

DISOLVENCIA

TEXTO: TU PROBLEMA PUEDE SER FALTA DE DISPOSICIÓN PARA APRENDER.

CORTE A PRIMER PLANO (IMÁGENES, TITULARES Y ANIMACIONES)

ENTRA A CUADRO (2. IMAGEN)
TEXTO: ¿CUÁNDO FUE LA ÚLTIMA VEZ QUE HICISTE ALGO POR PRIMERA VEZ?

DISOLVENCIA
TEXTO: ¿CUÁNDO FUE LA ÚLTIMA VEZ QUE TE HICISTE VULNERABLE

DISOLVENCIA
TEXTO: AL METERTE EN ALGO PARA LO CUAL NO ERAS UN EXPERTO?

DISOLVENCIA
TEXTO: DURANTE LOS PRÓXIMOS DÍAS O SEMANAS

DISOLVENCIA
TEXTO: OBSERVA TU ACTITUD HACIA CRECER Y APRENDER PARA VER DÓNDE ESTÁS SITUADO.

CORTE A MEDIUM CLOSE UP (ANIMACIÓN)
ENTRA A CUADRO LA ANIMACIÓN DE MARY DE PERFIL.

CORTE A MEDIUM LONG SHOT
ENTRA A CUADRO EL TEXTO:
SI ERES UN NOVATO NO PREPARADO O ERES UN VETERANO DE ÉXITO, SI QUIERES SER CAMPEÓN MAÑANA, TIENES QUE ESTAR DISPUESTO A APRENDER HOY.

CORTE A PRIMER PLANO (SEPARADOR 6)
ENTRA A CUADRO EL TÍTULO APRENDER

AUDIO

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: tu problema puede ser falta de disposición para aprender

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: ¿Cuándo fue la última vez que hiciste algo por primera vez?

LOC. OF: ¿Cuándo fue la última vez que te hiciste vulnerable

LOC. OF: al meterte en algo para lo cual no eras un experto?

LOC. OF: Durante los próximos días o semanas

LOC. OF: observa tu actitud hacia crecer y aprender para ver dónde estás situado.

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO

MARY: Recuerda...

MARY: Si eres un novato no preparado o eres un veterano de éxito, si quieres ser campeón mañana, tienes que estar dispuesto a aprender hoy.

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL

TERMINA TEMA MUSICAL

GUIÓN APRENDER

VÍDEO

CORTE A PRIMER PLANO (TITULAR)
ENTRA A CUADRO EL TEXTO:
CUARTA ACTIVIDAD
CONVENCIMIENTO
ESCUCHA CON ATENCIÓN
Y SIGUE LA LECTURA

CORTE A PRIMER PLANO (IMÁGENES, TITULARES Y ANIMACIONES)

ENTRA A CUADRO
TEXTO: PARA MEJORAR TU HABILIDAD PARA APRENDER, HAZ LO SIGUIENTE:

CORTE A PRIMER PLANO (1. IMAGEN)
TÍTULO1: OBSERVA CÓMO REACCIONAS A LOS ERRORES.

DISLOVENCIA
TEXTO: ¿RECONOCES TUS ERRORES?

DISLOVENCIA
TEXTO: ¿TE DISCULPAS CUANDO CORRESPONDE?

DISLOVENCIA
TEXTO: ¿O PERMANECES A LA DEFENSIVA?

DISLOVENCIA
TEXTO: ¡OBSÉRVATE!

DISLOVENCIA
TEXTO: Y PIDE SU OPINIÓN A UN AMIGO CONFIABLE.

DISLOVENCIA
TEXTO: SI REACCIONAS EN MALA FORMA, O NO COMETES NINGÚN ERROR,

DISLOVENCIA
TEXTO: NECESITAS TRABAJAR EN TU HABILIDAD PARA APRENDER

CORTE A PRIMER PLANO (2. IMAGEN)
TÍTULO2: INTENTA ALGO NUEVO

DISLOVENCIA
TEXTO: ABANDONA TU RUTINA HOY

AUDIO

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO

PROFESOR: Cuarta actividad:
Convencimiento:
Escucha con atención y sigue la lectura

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL, SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO

LOC. OF: Para mejorar tu habilidad para aprender, haz lo siguiente:

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Observa cómo reaccionas a los errores.

LOC. OF: ¿Reconoces tus errores?

LOC. OF: ¿Te disculpas cuando corresponde?

LOC. OF: ¿O permaneces a la defensiva?

LOC. OF: ¡Obsérvate!

LOC. OF: Y pide su opinión a un amigo confiable.

LOC. OF: Si reaccionas en mala forma, o no cometes ningún error,

LOC. OF: necesitas trabajar en tu habilidad para aprender.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Intenta algo nuevo.

LOC. OF: Abandona tu rutina hoy

GUIÓN APRENDER

VÍDEO

DISLOVENCIA

TEXTO: Y HAZ ALGO DISTINTO QUE TE OBLIGUE MENTAL,

DISLOVENCIA

TEXTO: EMOCIONAL O FÍSICAMENTE.

DISLOVENCIA

TEXTO: LOS RETOS NOS CAMBIAN PARA BIEN.

DISLOVENCIA

TEXTO: SI REALMENTE QUIERES EMPEZAR A CRECER

DISLOVENCIA

TEXTO: HAZ DE LOS NUEVOS RETOS PARTE DE TU ACTIVIDAD DIARIA

CORTE A PRIMER PLANO (3. IMAGEN)

TÍTULO3: APRENDE EN TU ÁREA FUERTE

DISLOVENCIA

TEXTO: LEE DE SEIS A DOCE LIBROS

DISLOVENCIA

TEXTO: AL AÑO SOBRE TU CAMPO DE ESPECIALIDAD

DISLOVENCIA

TEXTO: CONTINUAR APRENDIENDO EN UN ÁREA DONDE YA ERES UN EXPERTO

DISLOVENCIA

TEXTO: EVITA QUE TE AGOTES Y TE CONVIERTAS EN ALGUIEN QUE NO APRENDE.

CORTE A MEDIUM CLOSE UP (ANIMACIÓN)

ENTRA A CUADRO LA ANIMACIÓN DE MARY DE PERFIL.

AUDIO

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: y haz algo distinto que te obligue mental,

LOC. OF: emocional o físicamente.

LOC. OF: Los retos nos cambian para bien.

LOC. OF: Si realmente quieres empezar a crecer,

LOC. OF: haz de los nuevos retos parte de tu actividad diaria.

CONTINÚA TEMA MUSICAL

LOC. OF: Aprende en tu área fuerte:

LOC. OF: Lee de seis a doce libros

LOC. OF: al año sobre tu campo de especialidad.

LOC. OF: Continuar aprendiendo en un área donde ya eres un experto

LOC. OF: evita que te agotes y te conviertas en alguien que no aprende.

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL. SE ESTABLECE Y BAJA A FONDO

MARY: Recuerda...

CONTINÚA TEMA MUSICAL

GUIÓN APRENDER

VÍDEO

CORTE A MEDIUM LONG SHOT

ENTRA A CUADRO EL TEXTO: PARA MEJORAR TU HABILIDAD PARA APRENDER DEBES: OBSERVAR CÓMO REACCIONES A LOS ERRORES, INTENTAR ALGO NUEVO, ... Y APRENDER EN TU ÁREA FUERTE

CORTE A PRIMER PLANO (SEPARADOR 7)

ENTRA A CUADRO EL TÍTULO APRENDER.

CORTE A PRIMER PLANO

ENTRA A CUADRO EL TÍTULO Y EL DE LA CULIDAD: APRENDER PARA MANTENERTE DIRIGIENDO, MANTENTE APRENDIENDO.

CORTE A PRIMER PLANO (ANIMACIÓN)

MOVIMIENTO PALABRA APRENDER, DESAPARICIÓN.

FADE OUT

AUDIO

CONTINÚA TEMA MUSICAL

MARY: Para mejorar tu habilidad para aprender debes: Observar cómo reacciones a los errores, Intentar algo nuevo, ... y Aprender en tu área fuerte

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL

TERMINA TEMA MUSICAL

ENTRA TEMA MUSICAL

TERMINA TEMA MUSICAL

PLAN DE ROFAJE

TÍTULO: El Éxito Disfrazado de Vagabundo

La Historia “El Éxito Disfrazado de Vagabundo “, no posee Plan de Rodaje, ya que no se realizó grabación en locaciones, debido ha que se trata de la narración de la biografía de Charlie Chaplin, un genio cómico entre los años 1910 y 1920.

Para la producción de la historia, se emplearon fotografías del personaje, animaciones y un pequeño fragmento de una sus películas.

BIBLIOGRAFÍA

- ANAYA MULTIMEDIA. Adobe Premiere 6.5: Diseño y Creatividad. Madrid. Anaya, 2003. pp. 26-33.
- ARGUELLO, B. y DONNERFELD, W. Como Hacer un Video. s.l. Paulinas. s.f. 250 p.
- ARMESTO, P. Video-Internet: Nuevo enfoque para el video streaming. s.l. Alicante. 2004. pp. 58-63.
- BARROSO, J. Realización de los Géneros Televisivos. s.l. s. edit, 1996. pp. 55-62.
- BONTCE, T. Escenotécnia en el Teatro y la TV. Buenos Aires. Paidós Ibérica, 1999. pp. 56-89.
- BRESO, V. y IBÁÑEZ M. Trabajar con Sonido Digital en un Pc. Valencia, s. edit, 1997. pp. 89-97.
- BRAUN, K. Usabilidad. Madrid, 2003. pp. 23-41.
- COSTA, J. Imagen Global. Nerea. Madrid. s. edit, 1990. pp. 32-65.
- COSTA, J. y MOLES, A. Imagen Didáctica. Barcelona. CEAC, 1990. pp. 63-79.

- COLEY, L. Crea tu Página Web. Valencia. s. edit, 1998. pp. 23-36.
- CUTIER, F. Diseño Web. 6ta Ed. s.l. s. edit, 1998. pp. 19-26.
- DUNN, J. Aprender más Video Digital. Brasil.s. edit, 2003. pp. 98-103.
- GARCÍA, P. Los Papeles de la Televisión. Madrid. Algaida, 2004. pp. 25-29.
- HAWER, W. Ante la Cámara. Voluntad. Bogota. s. edit, 1993. pp. 12-39.
- IADAP. Soportes y Creación Artística. Voluntad. Bogota. s. edit, s.f. pp 58-125.
- LLORENS, V. Fundamentos Tecnológicos de Video y Televisión. Buenos Aires. Paidós Ibérica, 2002. pp. 63-85.
- MARTÍNEZ, A. Vídeo Digital. Valencia. s. edit, 2005. pp. 13-17.
- MONTES, R. Realización y Producción en Televisión. Madrid, 3ra Ed. s.l. s.edit, 2001. pp.23-54.
- NIEDERS, R. Diseño Web: Guía de referencia. s.l. s. edit, 2003. pp. 8-12.
- NIEDERST, J. y FREEDMAN, E. Diseño Web. 2da ed. Caracas. s. edit, s.f. pp 27-61.
- PAREDES, G. Edición Y Post-Producción Digital. Lima Perú. Macroeirl, 2005. 150 p.
- RECALDE, R. Materiales Utilizables en Escenografía. Paidós Ibérica. Buenos Aires, s.f. 230p.
- ROGLAN, M. y EQUIZA, P. Televisión y Lenguaje. Barcelona. Ariel, 1996.

pp. 23-48.

- SOLER, L. La Televisión: Una metodología para su aprendizaje. s.l. s. edit, s.f. pp. 31-52.
- THOMPSON, B. El Arte Cinematográfico. Barcelona. s. edit, 1999. pp. 79-113.
- THOMSON, P. Montajes de TV y Video. Madrid. s. edit, 1997. pp. 23-38.
- VILCHES, L. Manipulación de la Información en la Televisión. Buenos Aires, Paidós Ibérica, 1995. 180p.
- WATKINSON, J. El Arte del Vídeo Digital. s.l. s. edit, 1992. pp. 16-23.
- WOOLMAN, M. y BELLANTONI, J. Tipos en Movimiento. México. McGraww-hill, s.f. 185 p.
- ZELDMEN, J. Diseño con Estándares Web. Madrid. s. edit, 2003. pp. 22-31.
- ZETTL, H. Manual de Producción para Video y Televisión. Bolivia. s. edit, 1998. pp. 35-51.
- ZÚÑIGA, J. Imagen. 2da. Ed. Valencia. s.edit, 1999. pp. 12-29.

BIBLIOGRAFIA EN INTERNET

- DISEÑO DE UNA ACTIVIDAD PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE
<http://www.rieoei.org/experiencias73.htm>
2007/ 04/18
- EDUCANDO LIDERES
<http://www.tuobra.unam.mx/publicadas/EDUCANDO.html>
2007/ 04/25
- EL CONCEPTO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE
<http://www.redcientifica.com/doc/doc200402170600.html>
2007/ 05/01
- EL LENGUAJE Y LA PERCEPCIÓN DE LA REALIDAD
<http://www.redcientifica.com/doc/doc200105030001.html>
2007/ 05/12
- EL NUEVO LENGUAJE DE LA TELEVISIÓN EDUCATIVA
<http://www.ateiamerica.com/pages/articulos/pereztornero.doc>
2007/ 05/13
- FORMATOS Y EXTENSIONES DE ARCHIVOS
<http://www.learnthenet.com/SPANISH/html/34filext.htm>
2007/ 05/14
- LAS BASES DEL APRENDIZAJE
http://www.down21.org/salud/neurobiologia/bases_aprend.htm
2007/ 05/14
- LAS METODOLÓGICAS DEL PROFESORADO DE SECUNDARIA
<http://www.cibersociedad.net/congres2004/grups.html>
2007/ 05/14

- LA PERCEPCIÓN

<http://www.antropos.galeon.com/html/percepcion.htm>

2007/ 05/17

- LA PERCEPCIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN EL SER HUMANO.

http://www.imageandart.com/tutoriales/morfologia/percepcion_visual.htm

2007/ 05/17

- METODOLOGÍA DE LA ENSEÑANZA BASADA EN COMPETENCIAS

<http://www.rieoei.org/deloslectores/578Area.PDF>

2007/ 05/17

- OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

<http://www.tuobra.unam.mx/publicadas/021123232113.html>

2007/ 05/23

- PERCEPCIÓN HUMANA: LO MARAVILLOSO DE LOS DESCONOCIDO

<http://www.redcientifica.com/doc/doc200105030001.html>

2007/ 05/23

- QUÉ ES APRENDIZAJE ACELERADO

<http://www.pnlnet.com/z/queesaprend.htm>

2007/ 05/1823

- ¿QUÉ ES EL STREAMING?

<http://www.techex.es/lanoticia.asp?id=116>

2007/ 06/10

- REPRODUCCIÓN EN TIEMPO REAL

<http://www.pifx.com/vividas/support/streamingsupport.html>

2007/ 06/10

- STREAMING

<http://gsyc.escet.urjc.es/docencia/asignaturas/tsai/transpas/node8.html>

2007/ 06/10

- STREAMING: TRANSMISIÓN

<http://www.webstudio.es/streaming/video/demanda.htm>

2007/ 06/10

- TECNOLOGÍAS EN LA TRANSMISIÓN REGULARES DE TELEVISIÓN

www.tvyvideo.com

2007/ 06/19

- TELEVISIÓN POR CABLE

http://es.wikipedia.org/wiki/Televisi%C3%B3n_por_cable

2007/ 06/19

- TRANSMISIÓN VÍA SATÉLITE

<http://www.wilac.net/descargas/documentos/7ri.pdf>

2007/ 06/19